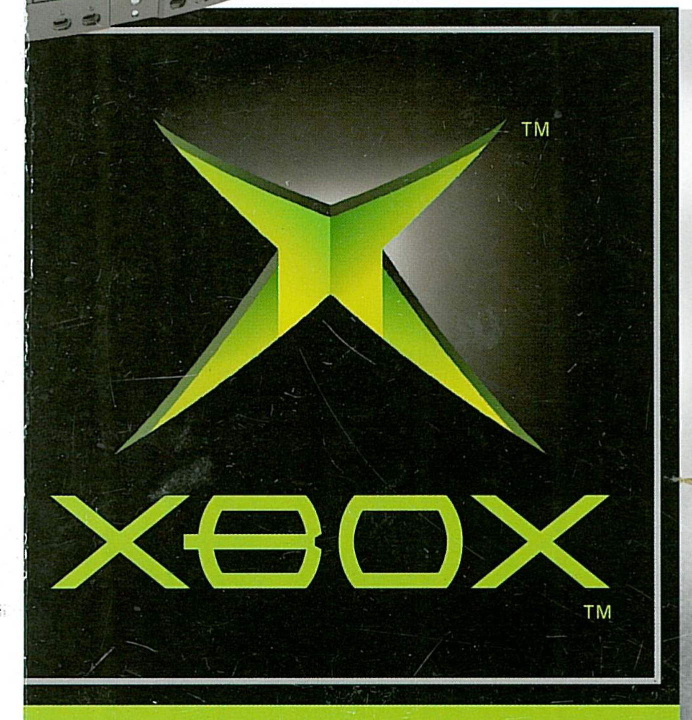
¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!



Revista Oficial Xbox. Edición Española

¡CON OPCIONES PARA XBOX LIVE!

COLIN MCRAE RALLY 04

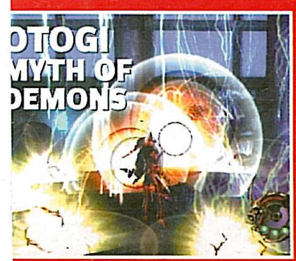
Sigue siendo el rey

REPORTAJE

MÁSTERS EN VIDEOJUEGOS

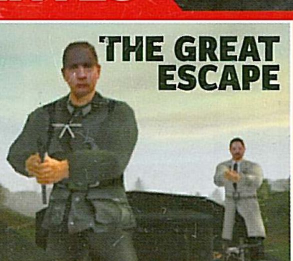
Descubre cómo convertirte en el próximo Peter Moulyneux

ANALIZAMOS LOS JUEGOS MÁS CANDENTES









PRIMEROS VISTAZOS Y AVANCES: AMPED 2, PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, GRABBED BY THE GHOULIES, GLADIATOR Y SSX3

NÚM. 19 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €








SONY


Piénsatelo dos veces antes de grabar
un DVD comprometedor.
No sabes quién puede llegar a verlo...





www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33
Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Ana Fernández, Carles Sierra, José Luís Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Sabas Delamo y Òscar Broc.
Corrección Montse Florenza, Marta Capdevila.
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
Edición: 09/03





La Fuerza nos acompaña



COMO UNO de los muchos fanáticos de la saga *Star Wars* (en mi afición al cine hay un antes y un después marcado por el día que asistí al estreno de la primera película), he seguido con interés todas las noticias que se fueron publicando desde que se anunció el desarrollo de *Los Caballeros de la Antigua* (y no *Vieja*, como nos empeñamos en repetir el mes pasado, pues Electronic Arts ha cambiado a última hora la traducción del original, *Knights of the Old Republic*) República.

Nuestro interés sobre el juego fue creciendo progresivamente a medida que Bioware y LucasArts iban desvelando nuevos detalles sobre su desarrollo hasta desembocar en la portada y el amplio reportaje que le dedicamos el mes pasado.

Lo curioso del caso es que, pese a todo, en muchos medios especializados quizás el juego no ha obtenido la repercusión que merecía, aunque es muy probable que ahora, a tenor de su fulminante éxito de ventas en Estados Unidos (más de 270.000 unidades despachadas en sus dos primeras semanas de vida), más de uno vuelva sus ojos hacia este título y comience a colmarlo de alabanzas.

Tal vez hayan podido ser varios los motivos que han llevado a muchos a mantener una cierta actitud de recelo hacia este título. El primero de ellos es bien conocido: los juegos basados en la saga de Lucas que han mantenido una calidad al menos notable se pueden contar con los dedos de una mano (pese a que necesitaríamos los de la otra, los de los dos pies y algún préstamo adicional para poder enumerar todos los que se han editado sobre *Star Wars*). El segundo es algo más subjetivo: las imágenes y vídeos que se han ido publicando del juego ofrecían un buen aspecto, pero tampoco resultaban tan espectaculares como las de algunos de los nombres más comentados de los últimos tiempos (*Halo 2, Half-Life 2, Doom III, Max Payne 2*...).

Lo cierto es que el principal atractivo de *Los Caballeros de la Antigua República* reside en algo que no se puede captar en las imágenes y que no resulta sencillo de explicar (aunque en el amplio análisis que le dedicamos en este mismo número nos explayamos sobre el tema): su inmensa jugabilidad y, también, su acierto a la hora de plasmar el universo *Star Wars* en un RPG que es mucho más que eso ya que también ofrece aventura, acción, minijuegos...

A la hora de escribir estas líneas, LucasArts desvelaba las primeras descargas que de forma gratuita estarán disponibles para el juego a través de *Xbox Live*; os informaremos más ampliamente sobre ello en nuestro próximo número. De momento, cabe concluir que, a la espera de la llegada de otros prometedores títulos como *Galaxies* o *Republic Commando*, la saga *Star Wars* entra en un una nueva era en la que, curiosamente, sus juegos pueden llegar a ser más valorados que las últimas entregas cinematográficas que se han realizadode la serie.

José Emilio Barbero
Director





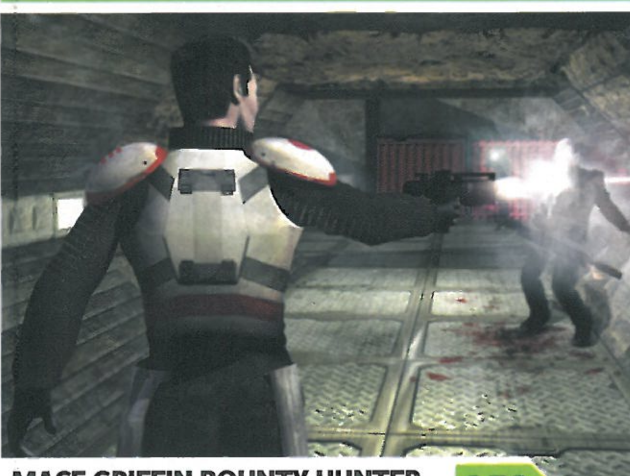






REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>19







AMPED 2
La secuela va a convertirse, simplemente, en el mejor juego de *snowboard* que jamás haya existido.

004

GRABBED BY THE GHOULIES
Uno de los tres juegos en los que Rare está trabajando de forma exclusiva para Xbox.

006



MASTERS EN VIDEOJUEGOS
Si siempre has creído que esto de los videojuegos es tu futuro, descubre cómo convertirte en el próximo Peter Moulyneux.

034



SSX 3
La estructura del juego ha sido remozada para combinar una de las mejores características de *Amped* con todo el sabor de *SSX*.

014



PLAY LIVE
Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles.

074

IMÁGENES EXCLUSIVAS

AMPED 2

La secuela de *Amped* ya tiene un aspecto mejor que el original.

Sal a la pista con los amigos en Xbox Live

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **MS GAME STUDIOS**
EDITOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**
MULTIJUGADOR: **1-4, A PANTALLA PARTIDA**
SYSTEM LINK, XBOX LIVE 1-8 JUGADORES

AMPED apareció en Xbox allá por el año 2001, haciendo suyos los mejores elementos de todos los juegos relacionados con el *snowboard* a la vez que añadía elementos nuevos y utilizaba la potencia de Xbox para ofrecer «un juego de tablas imposible de mejorar». Este juego original no provocó demasiadas críticas desfavorables, pero su carencia de opciones multijugador provocó el que más de uno levantara las cejas. Ahora, *Amped 2* va a ser totalmente jugable *on line y* dispondrá de montañas, retos, corredores y materiales nuevos descargables de forma regular. *Amped 2,* simplemente, va a convertirse en el mejor juego de *snowboard* que jamás haya existido.

En la secuela se ampliará el ya de por sí impresionante conjunto de trucos añadiendo nuevos movimientos aéreos y figuras avanzadas, así como un conjunto completo de movimientos nuevos. Por mucho que te esfuerces en idear un movimiento nuevo sobre una tabla, lo más probable es que ya lo encuentres aquí. También se ha implementado un nuevo sistema combinado que permitirá a los jugadores enlazar trucos manuales de frente y por detrás, para que puedas hacer todo lo que tu corazón te pida. Asimismo, se ha añadido un modo «Tutorial» para enseñar a los jugadores principiantes todos los movimientos básicos de las carreras estilo libre.

Si pensabas que el aspecto visual no se podía mejorar, no te lo creas. Esta vez podrás apreciar la presencia de nubes que se desplazan sobre las colinas y las cumbres de las montañas, máquinas apisonadoras que dejan las pistas en condiciones apropiadas y gente que sube hacia lo alto de las pistas utilizando los arrastres.

Una de las características más impresionantes de *Amped* era el modo «Carrera» que te permitía decidir el camino que seguir para deslizarte montaña abajo sin restricción alguna de tiempo. Mientras la mayoría de los demás juegos te dan sólo algunos minutos para conseguir tu marca, la configuración de *Amped* era diferente ya que proporcionaba al jugador tanto tiempo como quisiera para elegir la ruta perfecta para bajar por la montaña. Seguro que te alegrará saber que *Amped* 2 te ofrecerá un modo «Carrera» más completo. Habrá más oportunidades para impresionar a los espectadores locales y a la prensa con tres niveles de retos para los medios de comunicación (fotos, secuencias de fotos y secuencias de vídeo de demostración). Y a medida que la fama crezca, los patrocinadores te proporcionarán material y tablas nuevas.



Los corredores gozarán de mejor animación y se moverán con más suavidad.



Podrás guardar movimientos en una especie de moviola.







↑ ¡Fíjate cómo se dobla la tabla! Esto se ajusta tremendamente a la realidad.



↑ Corre y haz demostraciones a tus amigos a través de *Xbox Live*.

EL SUEÑO HECHO REALIDAD

EN *AMPED* las montañas cobrarán vida, con el sonido de los corredores de *snowboard* tratando de impresionarse mutuamente a través de *Xbox Live*. Si estás conectado al servicio de juego de alta velocidad podrás jugar contra tus amigos y comparar habilidades o retar a otros siete corredores en un montón de modos multijugador. También podrás intercambiar retazos de moviola con tus amigos, visualizar sus estadísticas y descargar contenidos nuevos. Además, estará disponible un juego multijugador de cuatro contra cuatro. Si aún no estás abonado, no te preocupes, ya que también habrá opciones para pantalla partida y *System Link*.



↑ Pulsa el «halfpipe» y disfruta de esta vista.



↑ Un nivel de formación nuevo te enseñará todo lo básico.

INFORMACIÓN ADICIONAL

PROFESIONAL
Podrás configurar totalmente tu propio jugador o jugar en calidad de uno de los 12 profesionales mejor calificados, entre los que se incluyen Jeremy Jones, Mikey LeBlanc, Travis Parker y Janna Meyen. En caso de que no puedas esperar a su lanzamiento por Navidad, puedes comprar ahora el original por tan sólo 29,99 € dentro de la colección «Clásicos Xbox».

GIRA MUNDIAL
En *Amped 2*, incluso las montañas son estrellas por derecho propio. Basadas en picos reales de todo el mundo, podrás atravesar Laax, en Suiza, o el Monte Buller, en Australia. El aclamado diseñador de parques Chris Gunnerson figura en el equipo de desarrollo y aporta su pericia sin igual en el diseño del juego.



↑ Además de competir contra otros jugadores en *Xbox Live*, podremos descargarnos nuevo material, retos, montañas y canciones.

EXCLUSIVO XBOX

IMÁGENES EXCLUSIVAS

GRABBED BY THE GHOULIES

↑ Parece un juego diseñado por Tim Burton: esqueletos, humor y mucha acción.

Un juego que te hará llorar de tanto reír

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RARE**
EDITOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADORES: **1**

GRABBED by the Ghoulies es uno de los tres juegos en los que Rare está trabajando en exclusiva para Xbox. A pesar de que su aspecto y su nombre pueden hacer que no se le tome, *a priori*, demasiado en serio, sería un error, ya que tiene más miga de lo que puede parecer a primera vista.

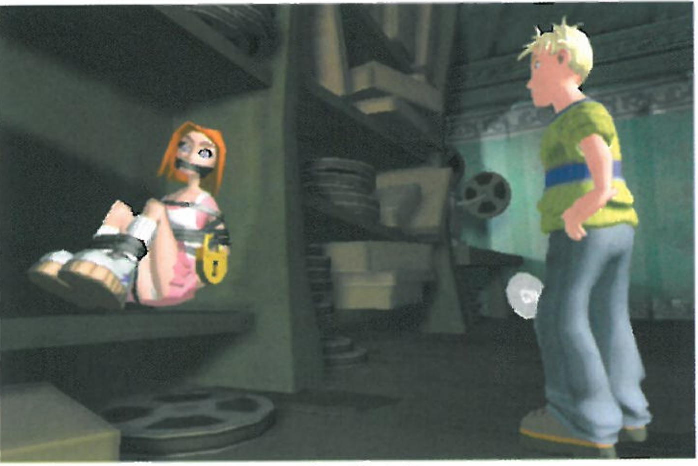
Jugando en calidad del joven e impresionable Cooper, te hallas en una misión para rescatar a tu amiga que ha sido secuestrada por los espíritus. La acción transcurre dentro de una casa encantada, llamada Ghoulhaven Hall, que te obliga a dar vueltas por ella hasta encontrar 25 formas distintas de espíritu, mientras intentas recuperar el cuerpo serrano de tu amiga. Como podías esperar, el juego se halla repleto de *gags*... después de todo, lo ha hecho Rare.

Cooper puede que no sea el personaje más interesante que jamás haya aparecido en un juego de acción, pero cuando contemplas cómo se mueve todo (lo que realmente resulta increíble), las cosas empiezan a tener sentido. Al igual que ocurre en *Conker: Live & Uncut*, hay un montón de pequeños toques humorísticos. Se trata obviamente de un área de juegos en la que Rare se muestra súper orgulloso de causar impacto; se supone que los juegos tienen que ser divertidos. ¿No es verdad?

El combate es tan simple que incluso tu abuelito podría participar sin que se alterara lo más mínimo su latido cardíaco. Al principio del juego, aparece un espíritu y pregunta: «¿Y qué se supone que debes hacer?» Luego, una rápida secuencia cómica explica que «tan sólo tienes que golpearlos y darles patadas». Un mayordomo, de aspecto muy inglés, proporciona consejos y trucos a Cooper para ayudarle a recuperar a sana y salva a su amada, perdida hace mucho tiempo.

A lo largo del recorrido deberás hacer sonar siete campanas poseídas por toda suerte de espíritus extraños, empujando la palanca derecha en la dirección por la que quieras atacar. También puedes recoger un montón de objetos que vas encontrando por la mansión, para arrojarlos contra el enemigo. Durante nuestro demo de prueba en el E3, logramos apoderarnos de una pala e incluso de un pez espada, antes de toparnos de forma estúpida con una multitud de oleadas de espíritus atacantes que nos impidieron continuar.

Una ojeada a estas escenas tan primerizas da a entender que el estilo resulta único y la visión del comportamiento del juego te dejará turulato. Su escenario suave, rápido y destructible ensucia Groulhaven Hall de la misma manera que los envoltorios de caramelos y las colillas cubren el pavimento del centro de las ciudades. Resulta súper caótico, explosivo, y saldrá este año.



↑ La bodega parece uno de los niveles más siniestros.



↑ Lo más probable es que tengas ocasión de darle un sopapo.






Hay muchos artículos que pueden ayudarte a progresar en el juego.


A pesar de su aspecto, a este tipo le gusta mucho conservar su rostro.


El juego resulta encantador cuando hay movimiento; además, está dotado con una animación y unos toques excelentes.

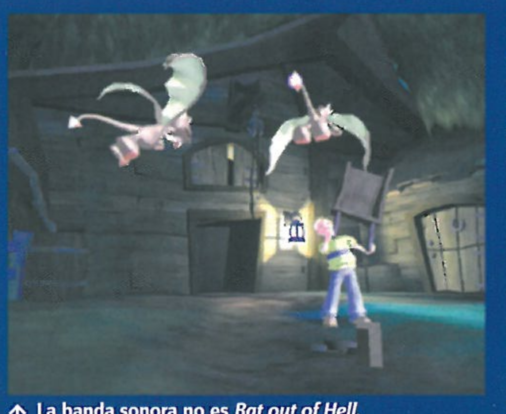
INFORMACIÓN ADICIONAL

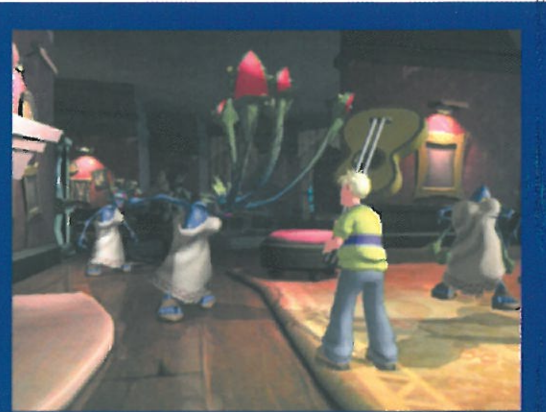
MANOS AMIGAS
Existen más de 100 objetos domésticos a disposición de Cooper para que los utilice como armas: sillas, tacos de billar, mesas y cuadros. Incluso puede recurrirse a la oprimida plantilla de Ghoulhaven Hall para que ayuden en este enfrentamiento con los espíritus. Te dejarán viendo visiones con un trabuco que dispara ajos contra los vampiros y un extintor que sirve para enfriar diablillos que queman.

PODERES
Ghoulhaven Hall ofrece más de 50 habitaciones para explorar, mientras golpeas a los espíritus. También hay toneladas de puzzles para resolver a lo largo del camino, lo que debería constituir todo un reto para completar el juego.

TRUCO O TRATO

TE ENCONTRARÁS muchos puzzles, trampas, trucos y otras lindezas a lo largo del juego. Acechando a tus espaldas encontrarás iuna multitud de vampiros, zombies, momias, esqueletos y muebles encantados! Cada enemigo posee su propia personalidad enloquecida y su ataque a tortazo limpio. Cooper terminará electrocutado, mordido, quemado, execrado e, incluso, momificado. En las ventanas aparecerán rostros que te mirarán fijamente y las figuras de los espíritus aparecerán de repente de la nada.
Se trata de un truco antiquísimo que todavía hoy funciona.


La banda sonora no es *Bat out of Hell.*


Las medusas azules se merecen unos cuantos palos.



CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

Crea tu propia identidad y hazte famoso en cualquier juego al que juegues, estés donde estés.

ENCUENTRA A TUS AMIGOS.

Utiliza la lista de amigos para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS.

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

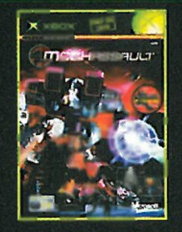
BUSCA TU PARTIDA.

Con el 'OPTIMATCH™' encontrarás rápidamente contricantes que estén a tu altura.

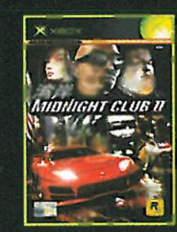
HABLA MIENTRAS JUEGAS.

Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

¿QUIERES SABER MÁS? ENTRA EN XBOX.COM/ES/LIVE










UNA EXPERIENCIA ÚNICA EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.











Requerimientos: La consola de videojuegos Xbox, el Xbox *Live* Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox *Live*) y una conexión de banda ancha compatible.



Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox *Live*, compruebe si en la caja aparece el logo.





Xbox populi

Nuevas cifras que avalan la fuerte progresión de la consola

EL VERANO se acerca paulatinamente a su fin y, aunque las temperaturas se van suavizando gradualmente, el ambiente en torno a Xbox sigue estando muy, pero que muy, caldeado. Como prueba de ello, en las últimas semanas se han difundido una serie de informaciones francamente interesantes y acerca de la progresión de Xbox en el mercado de los videojuegos.

Para empezar, y por su relevancia, destaca el anuncio por parte de Microsoft de la cifra de ventas alcanzada hasta el momento por su consola, que ronda ya a nivel mundial los 10 millones de unidades. Si desglosamos esta cifra por territorios, los datos descubren que Estados Unidos sigue siendo el «fortín» de Xbox con una ventas que superan los 6 millones de unidades, mientras que el mercado europeo se sitúa justo detrás con más de 2 millones de consolas vendidas. Asia continúa siendo la asignatura pendiente de Microsoft con «tan sólo» un millón de Xbox vendidas hasta el momento. Microsoft espera que en el plazo de un año su consola alcance una cifra de ventas que, en el peor de los casos, ronde los 14,5 millones de unidades y en el mejor unos 16 millones.

Otra prueba que demuestra que que la comunidad de Xbox crece exponencialmente día a día, es el imparable aumento de suscriptores al servicio *Xbox Live*, que ya posee más de 500.000 usuarios, quedando cifradas las expectativas de Microsoft en que esta cifra se duplique en menos de un año.

Y sin dejar el tema de los números, nos falta por hablar de uno que lleva camino de convertirse en un verdadero record Guiness: *Halo* ha vendido ya más de tres millones de copias desde que saliese al mercado.

Y aunque la verdad es que a estas alturas el éxito de *Halo* ya no sorprende a nadie, no deja de ser inusual que un juego de -por llamarlo de alguna forma- «primera generación» de la consola no sólo se convierta en uno de los más claros referentes de su género, sino que su alabado sistema de control se está tomando como punto de partida en otros juegos desarrollados por Microsoft.



Para pasártelo «pipa»

Joytech presenta una nueva pistola de luz para Xbox



SIGUE siendo -probablemente junto con los volantes- uno de los periféricos más demandados para Xbox; y eso que la oferta de juegos con los que se puede utilizar es francamente limitada (la cuenta acaba y empieza con *House of the Dead III* y el recientemente lanzado *Starsky & Hutch)*.

Pese a todo, y tal vez por lo comentado en primer lugar, Joytech se ha decidido a lanzar una nueva y atractiva pistola de luz que responde al nombre de Sharp Shooter Arcade Light Gun, y que en nuestro país va a ser distribuida por Virgin Play al precio de 39,95€.

Entre sus características más destacables figuran su precisión, la inclusión de un punto de mira por infrarrojos, la posibilidad de automatizar las funciones de recarga y disparo, y la presencia de un botón de dirección que nos permite alterar el manejo de la pistola en función de si somos diestros o zurdos.



La pistola que hará las delicias de los aficionados a los juegos de tiros.

Breves

¿FATALITIES EN LA RED?
Aunque todavía no se ha anunciado de forma oficial, Midway ya está trabajando en una nueva entrega de la mítica saga *Mortal Kombat*. Parece que es sumamente probable que el juego incluya opciones *on line*.

HABLEMOS EN SERIO
Y es que no conviene tomarse en broma que Croteam ha anunciado de forma oficial el desarrollo de una secuela de *Seriuos Sam*, que será publicada el año que viene para PC... y casi con total seguridad para Xbox.

MUCHO VICIO
Los rumores en torno a la llegada de la serie *Grand Theft Auto* a la consola de Microsoft siguen corriendo como la pólvora. El último es que será *Vice City* -aunque probablemente con el nombre cambiado- el título elegido para desembarcar en Xbox.

DONDE DIJE DIGO...
Pese a lo anunciado en el pasado E3, *I-Ninja*, uno de los proyectos que figuran en la cartera de próximos lanzamientos de Namco, sí llegará finalmente a Xbox. Se trata de un juego que combina acción y aventura en su desarrollo.

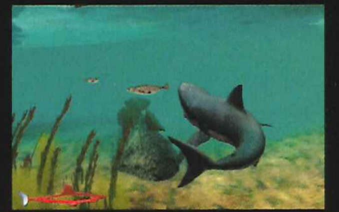
Se la llevó el tiburón

Los creadores del legendario Ecco the Dolphin presentan su nuevo proyecto

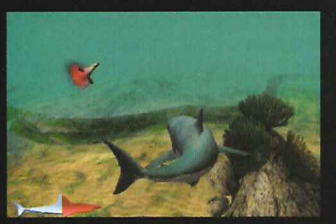


SI FIGURAS entre los que nunca volvieron a atreverse a tomar un baño solitario y nocturno en el mar después de ver la escena inicial de *Tiburón* (Steven Spielberg, 1975), seguramente te gustará saber que uno de los próximos proyectos que se perfilan para nuestra consola está protagonizado por este temible depredador marino.

Sole Predator, que así se llama el juego en cuestión, está siendo desarrollado por Appaloosa Interactive, el mismo equipo que dio forma hace años al legendario *Ecco the Dolphin*, que tan bien recordarán los usuarios de Sega MegaDrive. A tenor de las imágenes que os ofrecemos, y de lo original de su planteamiento, es muy posible que pronto se resuelva uno de los escollos a los que el proyecto se enfrenta por el momento: la búsqueda de un editor que lo publique a nivel internacional. Os mantendremos informados.



El depredador solitario acecha a sus presas...



Nada está a salvo de sus temibles mandíbulas.

Vuelve Outrun

Sega repesca uno de sus grandes éxitos en las recreativas



AUNQUE hoy en día en los salones recreativos podemos encontrar todo tipo de armatostes e ingenios que le darían mil vueltas, en su momento, *Outrun* causó sensación entre los jugones empedernidos no sólo por ser un trepidante y divertidísimo juego de carreras, sino especialmente por la posibilidad de subirnos a una mini reproducción de un coche deportivo y ponernos al volante de algunos de los modelos preferidos por los aficionados al mundo del motor.

Mucho ha llovido desde entonces, pero Sega ha dejado que la nostalgia se cuele en su plan de lanzamientos futuros y muy pronto llegará a los salones recreativos la segunda parte del juego, *Outrun 2*, de la que ya os podemos ofrecer las primeras imágenes.

Bien, seguramente a estas alturas os estaréis preguntado, ¿y qué tiene que ver todo esto con Xbox? Pues que la máquina en la que funciona el juego está basada en la tecnología de la consola de Microsoft. Por eso, es muy probable que esta plataforma sea la escogida para la llegada del juego a los sistemas domésticos. Tiempo al tiempo.



¿Próximamente en Xbox?

Sólo en Xbox

Ubi Soft anuncia la exclusividad de Rainbow Six 3



EL ENORME éxito cosechado por *Splinter Cell* ha alterado algunos de los planes de lanzamiento de Ubi Soft.

En contra de anuncios anteriores, finalmente la única plataforma para la que este año se publicará *Rainbow Six 3* será Xbox.

Como seguramente ya sabréis, este juego, desarrollado por la factoría de Tom Clancy, es un *shooter* táctico con opciones multijugador, lo que equivale a decir que muy pronto *Ghost Recon* tendrá un serie competidor a la hora de copar las preferencias de los usuarios de *Xbox Live*.



Controla al equipo con *XC*.



Control adaptado a Xbox.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
OTOÑO	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ARTWORKS	BAM!
	ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM
	AMPED 2	MICROSOFT	MICROSOFT
	BARBIE HORSE ADVENTURES	COKTEL	VIVENDI UNIV.
	BACKYARD WRESTLING: DTTAT	PARADOX	EIDOS
	CONFLICT: DESERT STORM II	PIVOTAL GAMES	SCI
	CRIMSON SKIES	MICROSOFT	MICROSOFT
	CURSE	WANADOO	WANADOO
	DEUS EX: INVISIBLE WAR	ION STORM	EIDOS
	DISNEY'S EXTREME SKATE ADV.	TOYS FOR BOB	ACTIVISION
	ESPIONAGE	MIDWAY	MIDWAY
	FALCONE: INTO THE MAELSTROM	POINT BLANK	VIRGIN
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	BIOWARE	VIVENDI UNIV.
	FREAKY FLIERS	MIDWAY	MIDWAY
	FREEDOM	IO INTERACTIVE	EA
	FREEKSTYLE	EA BIG	EA
	FREESTYLE METAL X	MIDWAY	MIDWAY
	GHOST MASTER	SICK PUPPIES	EMPIRE
	GLADIUS	LUCASARTS	LUCASARTS
	GRABBED BY THE GHOULIES	RARE	MICROSOFT
	GROUP S CHALLENGE	CAPCOM	CAPCOM
	HARRY POTTER: QUID. WORLD CUP	EA	EA
	I GLADIATOR	ACCLAIM	ACCLAIM
	JACKED	3DO	3DO
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY TECH.	CENEGA
	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	MALICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	POR CONFIRMAR
	MAFIA	ILLUSION SOFTWORKS	TAKE 2
	NHL RIVALS 2004	MICROSOFT	MICROSOFT
	NHL HITZ PRO	MIDWAY	MIDWAY
	OPERATION FLASHPOINT: CWC.	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	PRO CAST FISHING	CAPCOM	CAPCOM
	PSYCHONAUTS	DOUBLE FINE	MICROSOFT
	ROLAND GARROS 2003	POR CONFIRMAR	WANADOO
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	SHREK 2	POR CONFIRMAR	TDK MEDIACTIVE
	SOUL CALIBUR II	NAMCO	NAMCO
	SPONGEBOB SQUAREPANTS	THQ	THQ
	SPY VS SPY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	STAR WARS: KOTOR	BIOWARE	ACTIVISION
	STARCRAFT: GHOST	BLIZZARD	VIVENDI UNIV.
	THE ITALIAN JOB	CLIMAX	EIDOS
	TOP SPIN	PAM DEV.	MICROSOFT
	TORK	TIWAK	POR CONFIRMAR
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	LUXOFLUX	ACTIVISION
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	XIII	UBI SOFT	UBI SOFT
INVIERNO	007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	EA
	APPRENTICE KNIGHT	MICROIDS CANADA	MICROIDS
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO AUTUMND
	ARMED AND DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	BEHIND AXIS LINES	IO INTERACTIVE	WANADOO
	BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	BROKEN SWORD: TSD	REVOLUTION	THQ
	COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	COUNTER-STRIKE	VALVE	VIVENDI UNIV.
	DEAD OR ALIVE 4: CODE CRONUS	TECMO	MICROSOFT
	DINO CRISIS 3	CAPCOM	CAPCOM
	DINOTOPIA: SUNSTONE ODYSSEY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	DR SEUSS' THE CAT IN THE HAT	MAGENTA	VIVENDI UNIV.
	DRIVER 3	REFLECTIONS	ATARI
	FIFA 2004	EA	EA
	FOUR HORSE. OF APOCALYPSE	3DO	3DO
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	JACKED!	3DO	3DO
	KILL BILL	BLACK LABEL	VIVENDI UNIV.
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	LOTR: RETURN OF THE KING	EA	EA

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



A PESAR DE TODO, el *shooter* de Digital Anvil *Brute Force* ha conseguido ocupar el lugar más alto de nuestra clasificación. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. BRUTE FORCE
EDITOR: **MICROSOFT**
DESARROLLADOR: **DIGITAL ANVIL**



Se esperaba que le hiciese sombra a *Halo* y al final no ha llegado a tanto; pero, pese a todo, es un excelente *shooter*.

2. ENTER THE MATRIX
EDITOR: **ATARI**
DESARROLLADOR: **SHINY**
El traslado a ordenador del universo creado por los hermanos Wachovski sigue proporcionando buenos dividendos.

3. BURNOUT 2
EDITOR: **ACCLAIM**
DESARROLLADOR: **CRITERION**
Si quieres emociones fuertes al volante, este juego no tiene competidor. Algo así como *A todo gas* hecho videojuego.

4. SOLDIER OF FORTUNE II
EDITOR: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **GRATUITOUS GAMES**
Aunque este violento *shooter* no haya dado los frutos esperados a su paso por Xbox, los aficionados apuestan por él.

5. MIDNIGHT CLUB II
EDITOR: **TAKE 2**
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**
Carreras ilegales con coches y motos por las calles de dos conocidas ciudades del mundo. ¿Te atreves?

6. HALO
EDITOR: **MICROSOFT**
DESARROLLADOR: **BUNGIE**
Acaba de alcanzar las tres millones de unidades vendidas en todo el mundo y continúa imparable.

7. MIDTOWN MADNESS 3
EDITOR: **MICROSOFT**
DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Divertidas carreras por diferentes ciudades del mundo y con el aliciente añadido de poder jugar en *Xbox Live*.

8. MOTO GP 2
EDITOR: **THQ**
DESARROLLADOR: **CLIMAX**
El que posiblemente sea el mejor simulador de carreras de motos de la historia sigue vendiéndose bien.

9. F1 CAREER CHALLENGE
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Si quieres seguir los pasos de Fernando Alonso en la Formula 1 éste es, decididamente, tu juego.

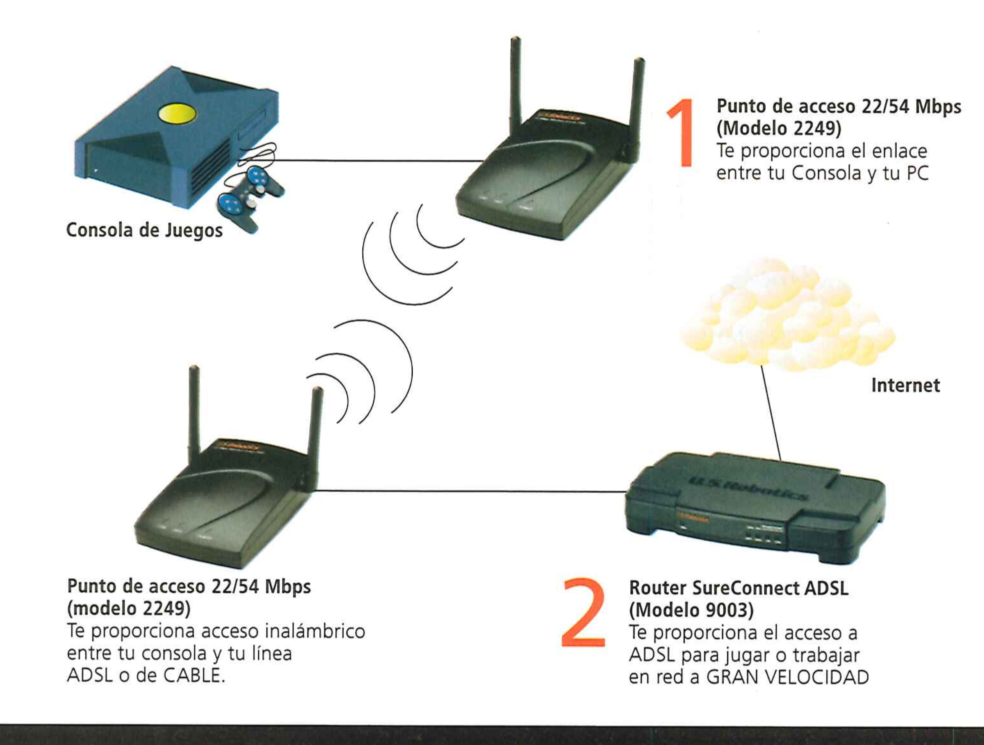
10. HULK
EDITOR: **VIVENDI**
DESARROLLADOR: **RADICAL**
La Masa sigue luciendo sus verdosos musculitos en las pantallas cinematográficas y llenando de acción nuestra Xbox.

JUEGA SIN LIMITES!

POR FIN, DISFRUTA DE TU CONSOLA SIN NINGUN TIPO DE CABLES.

- SIN CABLES. Juega desde cualquier lugar de tu casa
- ALTA VELOCIDAD. Aprovecha el rendimiento A TOPE
- TU RED LOCAL conectada a tu video consola y SIN CABLES
- SIMPLE de instalar

Visita www.usr.com/gaming



U.S.Robotics®

Ready. Set. Connect.™

Disponible en:







A tu manera

EL PRINCIPAL cambio principal es que ahora puedes elegir tu propia ruta para descender por la montaña, cuando participes en competiciones y desafíos pasando por las puertas marcadas en los descensos. Esto debería convertirlo en un juego de carreras mucho menos restrictivo, pero que no deja lugar a dudas de que se trata de *SSX*.



↑ ¿Adónde ir? Tú decides.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Bajar las montañas con esta tabla debe ser increíble.

SSX 3

¿Puede Electronic Arts proporcionarnos el juego de *snowboard* que todos deseamos? La presión alcanza cotas de alta montaña ...



↑ Por lo que respecta a trucos, espera la marca de fábrica *SSX*: realismo a tope.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **EA**
EDITOR: **EA**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**



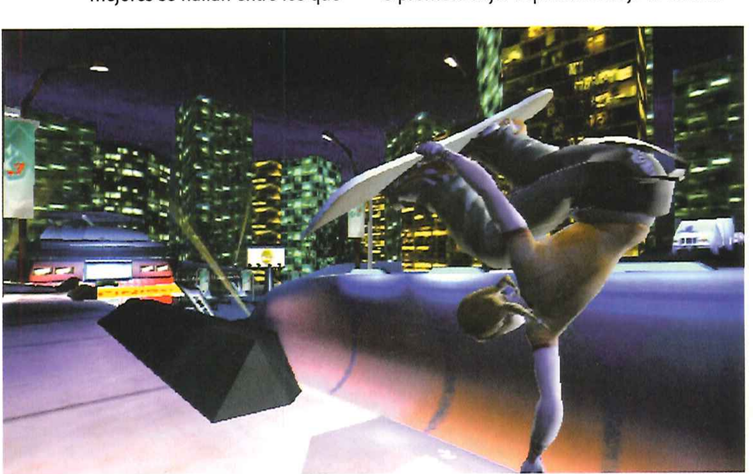
EN EL TERRENO de los juegos de *snowboard* existe un debate sempiterno. Por un lado están aquellos que piensan que los mejores se hallan entre los que son más respetuosos con el deporte, tales como *1080º*, para Nintendo 64, o el más reciente *Amped*, para Xbox.

Pero en el otro bando tenemos a todas las personas que hablan con pasión, una y mil veces, acerca de *SSX* y de su secuela *SSX Tricky*. Y lo cierto es que no resulta difícil comprender el porqué, ya que ambos son de primera clase, rápidos, y constituyen todo un paraíso para los amantes del estilo arcade. Así y todo, *SSX 3* promete dejar sepultados bajo la nieve a todos sus predecesores, mientras se hallan sentados en las pistas quejándose de los precios de los bocadillos.

Lo mejor del retorno amenazador de *SSX* es que las innovaciones no se reducen a una capa de pintura y una banda sonora nueva, aunque ciertamente esto también estará incluido. La estructura del juego ha sido remozada por completo, para combinar una de las mejores características de *Amped* con el sabor *SSX* del *snowboarding*. En vez de transcurrir sobre un conjunto variopinto de pistas, *SSX 3* utiliza un entorno abierto: caes en un punto de la montaña, y desde allí puedes hacer todas las barbaridades que te apetezcan mientras desciendes. Las señales alertan al jugador acerca de diversos retos, competiciones y carreras, en las que puedes participar desviándote simplemente hacia el destino apropiado. Reconocemos que se trata de una buena forma de combinar el estilo de juego más cerebral de *Amped* con la competición estructurada que encontramos en *SSX*.

Pero esto no es todo lo que nos han dicho que va a cambiar. *SSX* siempre ha resultado un poco complicado, haciendo mucho más énfasis en una acrobacias tan alocadas, que sólo de pensar en ellas tus piernas ya empiezan a temblar. En *SSX 3* habrá montones de «Uber tricks», como les gusta llamarles a los tipos de EA; pero lo más importante de todo es que habrá una nueva selección de trucos de pulsación de la tabla. Aparentemente, podrás utilizar todo esto para trazar combos alucinantes. La llegada del manual en la serie *Tony Hawk's Pro Skater* fue lo que realmente encumbró el juego hasta lo más alto ya que también permitía el que el jugador pudiera ir enlazando toda una serie de espectaculares combos. Como cabe esperar, las nuevas pulsaciones de tabla de *SSX 3* también aportarán un nivel adicional de profundidad a un juego ya de por sí impresionante.

Además de todo lo dicho, evidentemente también habrá nuevos y deslumbrantes gráficos. Ahora ya no resulta suficiente el que la nieve emita destellos: en *SSX 3* se verá arrastrada por el viento y, en general, resultará lo suficientemente realista como para ponerte la carne de gallina. *SSX Tricky* se resintió un poco de su aportación a Xbox, pero con la potencia de esta máquina presente en el proceso de desarrollo, esperamos decididamente que, una vez más, *SSX 3* será el que tenga mejor aspecto.



↑ Aparte de la pista principal, este entorno urbano ha sido el único revelado.





↑ «Esto te pasa cuando haces lo que no tienes que hacer.»

Salto de distancia



↑ «La vida pasa volando...»

LO QUE siempre ha separado al *Prince of Persia* de los juegos de plataforma rivales ha sido la agilidad. Y esto no va a variar con la nueva versión: el Príncipe dispone de un amplio abanico de movimientos fantásticos y parece haberse situado dentro de su ambiente de una forma más confortable que Lara pudo hacerlo en sus días de PSone. El avance gigantesco que puedes contemplar aquí no es otra cosa que una pequeña pincelada de lo que se avecina cuando el juego llegue a finales de año. Pero son realmente los movimientos ágiles, como el correr por las paredes, lo que puede convertir este juego en súper especial.

Prince of Persia: The Sands of Time

El clásico héroe ha aprendido algunos trucos nuevos

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **UBI SOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2003**

A PRINCIPIOS de los años 90, el *Prince of Persia* original, un juego de plataformas 2D, dotado con un Príncipe acrobático y con una animación impresionante, colocaba al jugador dentro de una serie de mazmorras tortuosas, que provocaban un intenso crujir de dientes. Además, el titulo proporcionó el patrón para la creación de un tal *Tomb Raider*, que supuso la transferencia eficaz de la trama de juego del Príncipe a un entorno 3D.

De modo que no resulta sorprendente escuchar que Ubi Soft intenta reubicar al personaje original y situarlo allí donde tiene que estar: en una aventura árabe de primera clase.

La buena noticia para los entusiastas del original es que el Príncipe es tan acrobático como siempre. Un movimiento especialmente alucinante es el que nos permite correr por las paredes durante breves periodos de tiempo, aportando con ello formas muy poco convencionales de negociar el recorrido por las mazmorras y palacios de Persia.

El sistema de lucha resulta igual de acrobático. Utilizando las Arenas del Tiempo, puedes impedir que el tiempo transcurra, lo que te puede ayudar a desembarazarte de los enemigos. Lo cierto es que hay más derramamiento de sangre y más manejo de sables que en las escaramuzas temporales de *Blinx*; parar a un enemigo derribándolo, saltar sobre él y agujerearle la espalda con el sable, resulta verdaderamente fantástico.

Por lo que hemos podido ver hasta ahora de *Prince of Persia: The Sands of Time*, puede que en definitiva estemos ante un éxito masivo: la forma que tiene el Príncipe de moverse por los entornos parece muy inspirada y los elementos de tiempo parecen haber sido entretejidos de una forma muy experta dentro de la mezcla exploración/lucha. Te mantendremos al día a lo largo de los próximos meses.



↑ Sólo entienden el lenguaje del palo...



↑ Algunos de los movimientos de lucha provocan horror.



↑ Esperamos poder jugar con esto; los efectos de tiempo parecen extraordinarios.

No hay emoción; hay paz

No hay ignorancia; hay conocimiento

No hay pasión; hay serenidad

No hay muerte; sólo existe la Fuerza

Los Jedi luchan para mejorar a través del conocimiento y el entrenamiento

Los Jedi respetan la vida, de cualquier forma

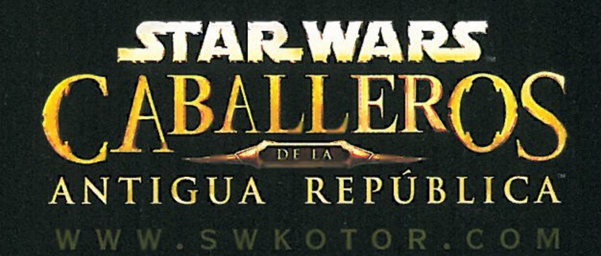
El miedo lleva al enfado,
El enfado lleva al odio.
El odio lleva al poder.
El poder lleva a la victoria.

El lado oscuro es más fuerte que el poder de la Fuerza

El poder real sólo se alcanza a través del análisis de los límites del miedo y pasando a través de él ileso.

Tu odio te hará fuerte.





WWW.SWKOTOR.COM

ELIGE TU CAMINO Cuatro mil años antes del Imperio Galáctico. Miles de Jedi y Sith están luchando en una batalla épica entre la luz y y la oscuridad contigo en el epicentro y el destino de la galaxia suspendido en la balanza. Puedes estar del lado de la luz o sucumbir a la oscuridad, pero al final tienes que elegir y dejar que la galaxia sufra las consecuencias.







Official *Star Wars*™ Web Site
www.starwars.com





Gladiator

Los que van a jugar te saludan...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ACCLAIM
EDITOR: ACCLAIM
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2003



ESTABA claro, el mundo de los videojuegos no iba a dejar pasar por alto el enorme éxito conseguido por la película de Ridley Scott. Aunque ningún título en concreto se ha hecho con los derechos sobre el filme, sí hay varios juegos a la vuelta de la esquina que nos van a proponer revivir las peripecias de Russel Crowe en su papel de Maximus.

Uno de ellos es *Gladiator*, que nos llega de la mano de Acclaim, y que reproduce de manera bastante fidedigna las despiadadas y frenéticas luchas que se vivían en las arenas del Circo Romano. La «trama argumental» del juego -un mero pretexto para pasar a la acción- cuenta que el tiránico emperador Arruntius ha destruido vastas partes de Roma para transformarlas en arenas de combate. Nuestro objetivo es realizar un sangriento periplo a través de ella venciendo a cuantos enemigos se pongan por delante con un objetivo final: restaurar el orden en la «ciudad eterna» y derrocar, de una vez por todas, al emperador.

Esto en pantalla se traduce en sucesivas luchas en pequeñas arenas contra uno o varios contrincantes cuyas habilidades irán aumentando de forma progresiva. Podremos utilizar diversas armas y escudos, habrá diversos combos que podremos realizar y, en general, lucharemos a brazo partido prácticamente sin tregua en sangrientos combates. ¡Ave Cesar!



↑ Una nueva versión de *Sangre en la arena*...



↑ Estos tíos se están quedando en los huesos...



↑ ¿No sabéis eso de *tres contra uno*...?

Freestyle MetalX

Con motos y a lo loco...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: MIDWAY
EDITOR: MIDWAY
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2003



LOS CHICOS de Midway parecen estar especializados en coger diferentes deportes y aportarles su toque especial, que podría ser definido como una combinación de humor, locura y sentido del espectáculo. Y eso es justamente lo que ocurre con este título, que no es sino un clásico juego de motocross visto con ese peculiar estilo de Midway (baste recordar casos como *NHL Hitz*).

Aplicando la filosofía del archipopular Tony Hawk al mundo del motocross, el desarrollo de *Freestyle MetalX* nos ofrece una jugabilidad similar: en un vasto escenario nos encontraremos una amplia variedad de personajes que nos propondrán diversos retos. Utilizando los elementos del escenario y haciendo uso de todo tipo de trucos y acrobacias, podremos dar todo un espectáculo sobre dos ruedas.

El juego está estructurado por niveles y para pasar de uno a otro tendremos que completar todos los desafíos que se nos proponen en cada uno de ellos, cosa que nos costará sangre, sudor, lagrimas... y algún que otro hueso roto (gajes del oficio).



↑ La gama de trucos que podemos combinar en combos es de lo más variada.



↑ A ver como sales de esta.



↑ Como los Sanfermines pero en moto.



↑ «Yo digo salta, salta conmigo...»

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

DE SHOOTER EN SHOOTER

Llevo impaciente más de dos meses esperando a que se dé una fecha fija para la salida de *Halo 2*. ¿Me podríais avanzar las mejoras y si puede ser cuando saldrá? ¿Se sabe la fecha del lanzamiento de *Counter Strike Condition Zero*?

Sandro (correo electrónico)

Como tú, hay millones de jugadores del primer *Halo* que cuentan los segundos que faltan hasta que vuelva el jefe maestro. Las mejoras estarán por todas partes: más y mejor modo multijugador, juego por Internet, unos gráficos de infarto... Vamos, que si todo va como está previsto, la secuela será el nuevo rey de los *shooters*, destronando así al primer *Halo*. Por otro lado, el lanzamiento de *Condition Zero* tendrá lugar en el último trimestre del año y es un título que, a buen seguro, se convertirá en uno de los más jugados en *Xbox Live*.

GTA Y SUS RUMORES

Tengo una Xbox y estoy impaciente por saber si *GTA3* o *GTA Vice City* van a salir en Xbox porque ya fueron lanzados en PS2 hace tiempo. ¿Sabéis algo nuevo respecto a este juego?

David Jesús García (carta)

Parece que finalmente tendremos una versión de *GTA* para Xbox, unos dicen que será *Vice City* con algunos contenidos extra, otros que un título basado en el mismo tipo de juego pero con otro nombre; el caso es que pronto saldremos de dudas. Lo que sí es seguro es que Rockstar ya está manos a la obra con este tema.

SUDEKI NO ESTÁ EN VENTA

Quisiera saber si finalmente está a la venta el juego *Sudeki* ya que he visto en Internet que sí lo está pero, en la revista, he leído que hasta diciembre no podremos disfrutarlo.

Álvaro Alonso (correo electrónico)

Lamentablemente para todos, todavía nos quedan unos meses para poder disfrutar en España de *Sudeki*, así que de momento no podrás encontrarlo a la venta por ningún lado, un poco de paciencia que todo llegará. Nosotros te ofrecemos el amplio reportaje que le dedicamos el mes pasado. De él especificamos que será en noviembre y no en diciembre cuando salga a la venta.

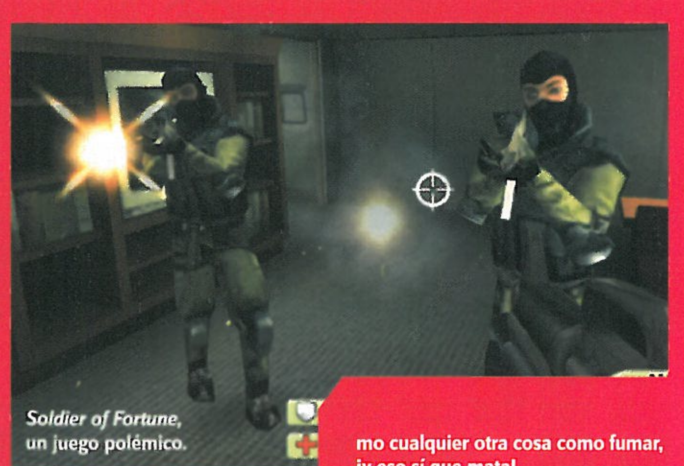


¡A RAAS! ¡OJO BARRO!

Estoy un poco atascado en *Colin McRae 3*: llego al máximo nivel de dificultad y no les puedo ganar a los rivales ni en broma ¿Existe algún truco para vencerlos? Ya empiezo a estar frustrado.

Arturo (carta)

Llegar al máximo nivel de dificultad ganando, también tiene su mérito, pero mucho nos tememos que solamente te queda practicar hasta conseguir mejores tiempos. También es recomendable experimentar con los reglajes del coche, haciendo las etapas de prueba y retocando el vehículo hasta sacarle el máximo partido. Verás como al final consigues batirlos a todos.



Soldier of Fortune, un juego polémico.

INDIGNADA

Escribo esta carta con un sentimiento de indignación tremendo después de haber visto en las noticias que en EE.UU. se han reunido los senadores espantados ante la idea de que un niño de 12 años haga de francotirador en un videojuego y apoyando la intención de censurar o prohibir que se fabriquen semejantes productos para consolas.

Tengo 30 años y juego desde los 11. Dando por sentado que siempre distingo la realidad de la ficción, me considero una persona equilibrada y con problemas como todos, si quiero un videojuego en el que tengo que conducir en sentido contrario o descuartizar montones de zombis me lo compro. Tengo el mismo derecho como persona adulta para hacer eso como cualquier otra cosa como fumar, ¡y eso sí que mata!

Marisa Vázquez (carta)

Sentimos mucho el haber tenido que resumir tu carta. No podemos estar más que de acuerdo contigo y con tus ideas y en desacuerdo con esos «políticos» más preocupados por los videojuegos que por prohibir o limitar la venta de armas en Estados Unidos, país en el que es tan casi tan fácil adquirir una pistola como un videojuego, y eso sí es algo triste. Los videojuegos son como las películas o cualquier otra forma de entretenimiento, con sus calificaciones por edades, sus diferentes contenidos para niños o adultos, etc...y no sería justo sufrir una censura de ningún tipo, ya sea en España o en cualquier país del mundo porque ya somos mayorcitos para decidir por nosotros mismos a qué queremos jugar.

UNREAL 2, EN CAMINO PARA XBOX

Hace poco escuche el rumor de que *Unreal 2* saldría pronto lanzado para Xbox. ¿Es eso cierto? ¿Se sabe la fecha de lanzamiento?

Lord Powers (correo electrónico)

Este rumor ha sido recientemente confirmado y parece que a finales de este mismo año tendremos una versión de *Unreal 2* para Xbox, tras su paso por los ordenadores hace algunos meses. Como ya sabrás, incorporará interesantes novedades, como varios modos multijugador.

PHANTASY STAR ONLINE

Quisiera preguntar por el juego *Phantasy Star Online*. ¿Saldrá en Xbox? Y si sale, ¿para cuándo estará disponible?¿Qué precio tendrá?¿Será la primera versión o la versión 2? En los primeros números hablábais de él, pero no se ha vuelto a saber nada más al respecto.

Rafael Ayala (correo electrónico)

Estás de suerte ya que recientemente Acclaim se ha hecho con los derechos de la distribución de los títulos de Sega y pronto podrás comprobar por ti mismo la calidad de *Phantasy Star Online* (episodios *1* y *2*) o del fabuloso *Otogi*, ambos entre septiembre y octubre de este mismo año.



CONVERSIONES DE PC

¿Creéis que Microsoft lanzará alguno de sus títulos de PC para Xbox?

Miguel Ariza (correo electrónico)

Si te refieres a títulos como *Age Of Mythology* o *Combat Flight Simulator*, de momento Microsoft parece tener dos líneas bien diferenciadas entre la consola y el PC ya que no acostumbra a lanzar títulos para ambas plataformas. No obstante, a veces hay excepciones, como en el caso de *Crimson Skies*, juego que mejorará muchísimo sus prestaciones tras realizarse una versión a conciencia para Xbox.

LOS SIMS VS BLOODRAYNE

Estoy pensando en comprarme *Los Sims*, pero he visto la nota que le habéis puesto y no me acaba de convencer ¿Vale la pena? También estoy indeciso con el *BloodRayne* porque vi un vídeo que salía en el DVD pero aún no he visto imágenes del juego. He oído rumores sobre una Xbox 2. ¿Qué hay de cierto en eso?

José Manuel (carta)

***Los Sims* es un juego muy particular. Si ya conoces su «universo», forma de juego y todo lo que les rodea, seguro que te divierte durante meses. *BloodyRayne* es un juego de acción en tercera persona a lo *Blood Omen*; no se trata de un mal juego, pero tampoco es de lo mejor que hay en el catálogo de Xbox, por lo que te aconsejamos que lo pruebes primero antes de comprarlo. Lo que sí sabemos sobre Xbox 2 es que saldrá al mercado más o menos al tiempo que PlayStation 3, pero como muy pronto (y son especulaciones) no las veremos aquí hasta finales de 2005 o principio de 2006... disfruta de la primera por el momento.**

ERES TEX.

ERES HAWK.

ERES BRUTUS.

ERES FLINT.

SÓLO EN XBOX

ERES BRUTE FORCE.



Año 2340. Existen más de cincuenta galaxias pobladas de habitantes. Una invasión alienígena amenaza con destruir todo organismo viviente y la Confederación de los Mundos se ha visto obligada a convocar a su Unidad de Fuerzas de Élite. Su nombre es Brute Force y tú estás al mando. Dispones de total autoridad sobre cada uno de los cuatro mercenarios más despiadados del universo. Una francotiradora letal, una soldado de reconocimiento, un alienígena salvaje y un guerrero de asalto sin escrúpulos. Tus conocimientos en materia de lucha de comandos nunca han sido tan requeridos. Tienes que guiar a estas fuerzas de combate a través de más de 20 misiones y 6 mundos diferentes y exóticos. Dependiendo de cada situación deberás elegir al miembro de Brute Force más indicado para combatir. Ya sea jugando solo, o en colaboración con otros jugadores, la intensidad de las batallas irá en aumento, la trama se irá complicando y la acción se llegará a convertir en una auténtica adicción. Además, si acudes a Xbox *Live*, podrás descargar nuevas misiones y campañas inéditas completas. Es una experiencia de dimensiones tan épicas que sólo podía existir dentro de Xbox®. Buena suerte a los cuatro.



www.xbox.com/es/bruteforce





Desde el foro

Tras un verano en el que hemos podido aprovechar al máximo los juegos que hemos ido comprando, llega el momento de las vacas gordas. Y es que lo que se avecina es impresionante. Mientras ahorramos algunos euros para comprarlos todos, podremos seguir intercambiando impresiones «gratis» en el foro de la revista: www.revistaoficialxbox.net.

Y es que sirvan como ejemplo dos de los lanzamientos más esperados: el mejor rol por parte de Bioware con *Star Wars: Los Caballeros de la Vieja República* y la velocidad más endiablada gracias a Bizarre y su *Project Gotham Racing2*, cuyas partidas en *Xbox Live* prometen superar los «piques» del fantástico *MotoGP 2*.

En el foro «General», **Tati33** anda buscando un juego similar a *Battlefield 1942*, pero se nota que lo suyo son los juegos de velocidad, por eso anda recopilando información sobre Formula Uno, *MotoGP 2* y sobre *Nascar Racing*. El incombustible **Beon** le habla sobre el que más le ha gustado, *MotoGP 2*, y no duda en recomendárselo. Mucho nos tememos que de momento no saldrán los demás títulos que menciona. ¿Qué tal si pruebas con *F1 Career Challenge o IndiCar Series*?

Xobx anda un poco mosqueado ya que se ha comprado *Brute Force* y le ha gustado tanto que está un poco extrañado por la nota de 8,5 que ha recibido en la revista, bastante buena pero no para **xobx**, que pide a los demás foristas que se pronuncien al respecto. **Asuryan** le da toda la razón ya que le ha gustado mucho y cree que merecería más nota, mientras que **Fornikal** o **Ventisca** (que también anda detrás de *Wolfenstein*), aún reconociendo las virtudes del juego afirman que no les ha «enganchado» tanto como en un principio esperaban.

Halomaster, entre otros, acuden para intentar solucionar la duda de **Loxboxbal** que duda entre *The thing* y *The House if the Dead 3*. Como bien apunta **Beon**, *The Thing* actualmente cuesta unos 30 euros, precio que lo convierte en una opción bastante atractiva para los usuarios.

Unreal 2 es otro de los juegos provenientes del PC recientemente confirmado para Xbox y, como bien comenta **Beon,** su salida parece inminente, antes de final de este mismo año, para alegría de **Fornikals** o **Ganadorx**, ansiosos de buenos arcades en primera persona que les sirvan de aperitivo antes de *Halo 2*.

Entramos en el foro «Juegos» para comprobar cómo algunos siguen teniendo dudas sobre qué juego comprar, entre ellos **Ventisca**, que parece haberse decidido por el género de la velocidad, dudando entre dos magníficos títulos como son *MotoGP* y *Project Gotham Racing*, ambos títulos disponibles en la serie «Classics».

Como no todo podía ser optimismo y alegría, podemos leer mensajes como el de **Ashuryan**, totalmente decepcionado con *Enter The Matrix* ya que, según su opinión, podía haber dado mucho mas de sí como videojuego. **Sargon** y **Bass** están bastante de acuerdo, pero vemos que a gente como **TonyXbox** o **Beon** les parece un juego muy entretenido... la polémica, otra vez, está servida.

Desde el foro «Hardware», **mousetum** pregunta a los demás foristas si es posible jugar con títulos comprados en el extranjero en una consola comprada en España. Como bien contesta **Neptuno64**, lo podrá hacer si se trata de juegos comprados en Europa, por ejemplo en Inglaterra, pero no con juegos procedentes de Japón o Estados Unidos, ya que la zona es distinta. Siguiendo en el mismo foro y con el mismo usuario, su nueva duda anda en torno a los formatos de sonido, ya que no logra aclararse sobre si el sistema Dolby Digital da más o menos calidad que el DTS.

Muy de moda gracias a sus virtudes y a su inclusión dentro del *pack* de Sega+Xbox, *SegaGT* sigue dando algunos quebraderos de cabeza a diversos usuarios. Entre ellos **Arturo**, quien lleva varios días atascado en una de sus pruebas, tratando de sacar el carné SS por lo que ha puesto un mensaje en el foro «Trucos». **Fornikal** se une en su ayuda pero, de momento, no ha tenido demasiada suerte. **Bryan** también anda enfrascado entre los circuitos de *SegaGT*, intentando conseguir vehículos como el *Gt Concept* o el *Dodge Viper*, menos mal que **Fornikal** ya le ha dado la solución en un mensaje bastante concurrido, en el que finalmente **Arturo** ha terminado por aparecer.

Una última mirada al foro «Xbox Live» que nos muestra dos mensajes bien distintos. Por un lado **Beon**, quien confirma que por fin se ha hecho con el *pack* de *Xbox Live*, por lo que busca rivales para liquidar en *Unreal Championship*. Por otro lado, las dudas asaltan a **Bryan** sobre si realmente merece la pena comprarse el *kit* de conexión ya que de momento no tiene ningún juego compatible. Intenta probar en casa de algún amigo que tenga esta opción y no volverás a tener dudas sobre si merece o no la pena.

¿CÓMO PARTICIPAR EN EL FORO?

» NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware)

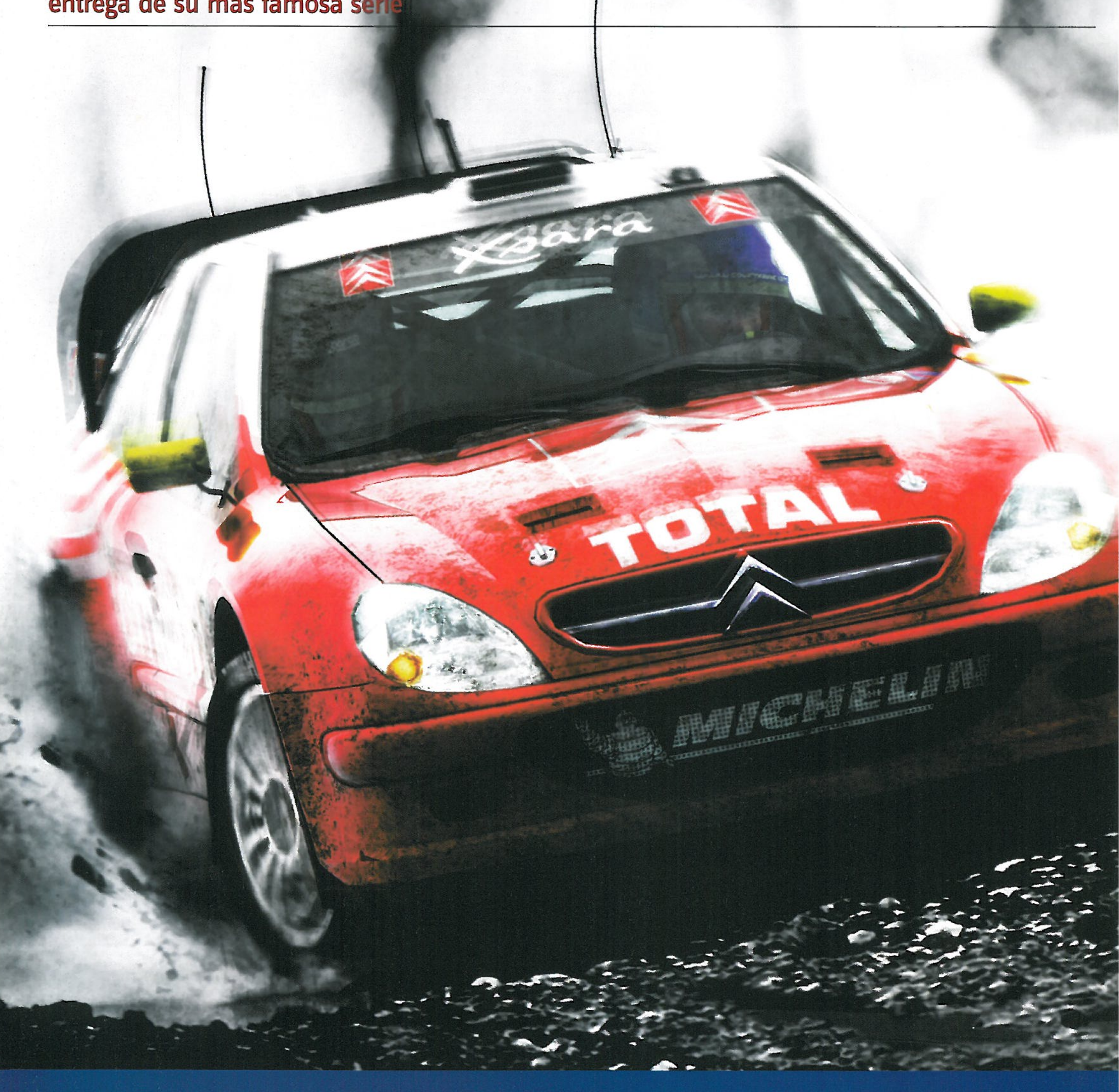
Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de «alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes



COLIN McRAE RALLY 04

Visitamos a los chicos de Codemasters para que nos lo cuenten todo acerca de la nueva entrega de su más famosa serie





Los pájaros cantan, la hierba se mueve al son del viento y nosotros inundamos el ambiente con el rugido de nuestro motor.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO **SEPTIEMBRE 2003**
JUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM**

COLIN MCRAE RALLY 3 fue un gran juego. Nadie pone en duda eso. Pero le faltaba algo, le faltaba ese toque mágico que sólo tienen algunas joyas de la programación como *Halo* o *Splinter Cell*. Miles de seguidores repartidos por todo el mundo se dieron cuenta de esto y los desarrolladores de Codemasters también. Es por eso que estos chicos han decidido volver a *Colin 2.0* e intentar crear la mejor versión de *Colin McRae Rally* hasta la fecha. Como nuestra curiosidad nos mataba, decidimos volar hasta el cuartel general de Codemasters, en Warwickshire, y persuadir al equipo de *Colin* para que nos contará todo acerca de los secretos que incluye su nuevo juego.

Una de las cosas que más nos sorprendió de nuestro viaje no fue nada relacionado con el juego directamente. Bueno, sí que está relacionado con *Colin 04*, pero no tiene nada que ver con los gráficos, el sonido o el sistema de control. Tiene que ver con los foros de discusión de la página Web de Codemasters. El foro de esta compañía no es como los otros. No vimos a ninguna persona con un portátil en un rincón de una sala controlando lo que se cuece en la Red mientras se come un bocata de atún caducado. En lugar de eso, vimos a todo un equipo entero leyendo y *escuchando* lo que los seguidores de *Colin McRae Rally* tienen que decir con respecto a los juegos. Codemasters se toma muy en serio a sus clientes y, por si no lo habías pensado bien, tú eres uno de ellos. Si en uno de los foros de discusión muchos seguidores piden un cambio en la serie, el cambio se introduce en el próximo juego. Claro está, tiene que ser un cambio o un aspecto que ayude a mejorar el juego o que aumente la jugabilidad del título. Que a nadie se le ocurra pedir que se instalen ametralladoras en los coches para poder disparar a los canguros en el rally de Australia. Los programadores de Codemasters posiblemente no incluirían esa idea en su próximo título... Aunque tampoco estaría del todo mal, ¿verdad?

La prueba de esto la tenemos en *Colin McRae Rally 04*, ya que está lleno de cambios que han solicitado los seguidores de la serie en el foro de la página Web de Codemasters (http://community.codemasters.com/forum). Muchas de las novedades que aparecen en este nuevo *Colin* ya aparecieron en *Colin 2.0*, pero se dejaron de lado en la tercera entrega de la serie. De esta forma, volveremos a disponer de la visión en rayos

«*Colin 04* incluirá el Grupo B de los coches WRC de los años 80»

LUCHA EN EL BARRO A CUATRO BANDAS

Partidas multijugador mejoradas.



La pantalla se divide en cuatro pequeñas pantallas...



...para que puedas traerte a los amigos a casa y competir todos juntos.

ASPECTO VISUAL IMPONENTE

EN ALGUNOS FOROS, y en otras partes, se comentó que los gráficos de *CMR3* no eran todo lo buenos que deberían haber sido. A decir verdad, algunos se aventuraron a decir incluso que eran una porquería. En esta ocasión, el aspecto gráfico es mil veces mejor, literalmente. A nosotros también nos pareció que le faltaba algo y ese «algo» parece que lo vamos a tener en esta cuarta entrega de la serie.



Conduce a toda velocidad, gira de repente en una curva cerrada y verás como tus neumáticos echan humo por los *cuatro* lados.



El efecto de lluvia en *CMR3* era increíble. En el nuevo *Colin* es aún más increíble. Mira la captura detenidamente y fíjate en el tratamiento de la suspensión del coche.



Los tramos de tierra ya no incluirán piedras del tamaño de una lenteja que te hacían detener de golpe. Aunque no podrás escapar de las nubes de polvo.



El aspecto general del juego se ha mejorado notablemente.



Los nuevos coches llevarán al límite tus habilidades al volante.

X en la pantalla de configuración del coche ya que los seguidores así lo han pedido; en esta ocasión se parecerá a la pantalla de configuración que pudo verse en *Colin 2.0*. Los ajustes que se podrán realizar en el coche antes de afrontar una nueva etapa de un rally se nos antojan ilimitados. Se podrá configurar el cambio de marchas, los frenos, la altura de la suspensión, la barra antirodaje, la dirección y muchos otros aspectos más. Sin olvidar, por supuesto, el tipo de neumáticos que utilizaremos en cada tramo. Habrá montones de ellos. No solo de tierra, aslfalto o hielo. Habrá muchos más, con una escala enorme de grises en lugar de los simples blanco o negro. Y, si te crees un profesional de los rallies consoleros, podrás ajustar el nivel de daños que puede sufrir tu coche.

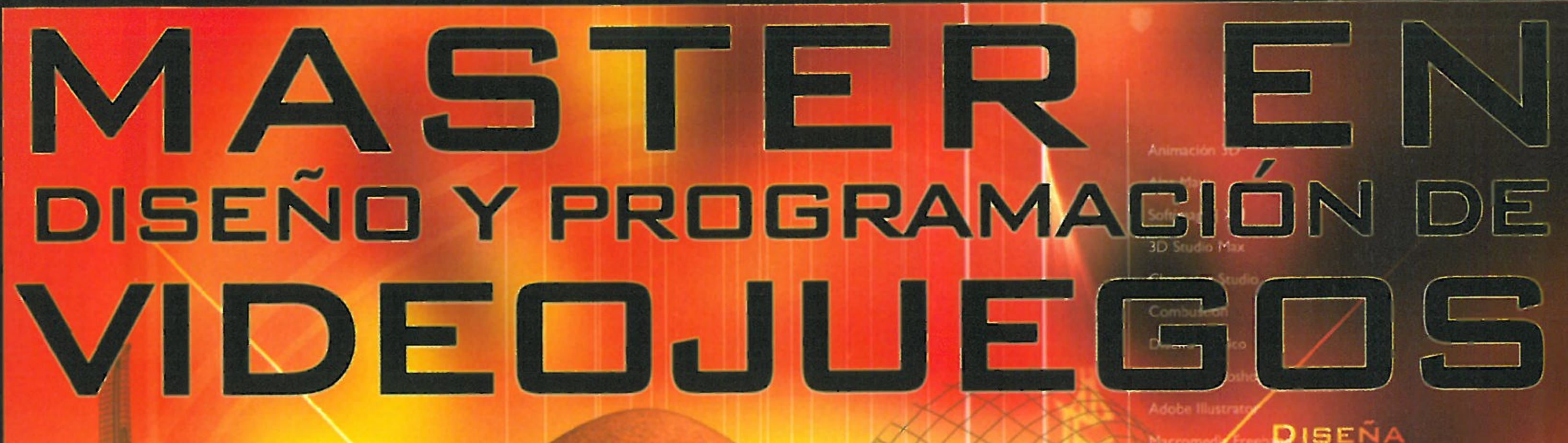
Además de todos estos ajustes, recibirás información mucho más detallada de todas las etapas que conforman el rally en el que estás participando. Es decir, antes de afrontar una nueva etapa, sabrás el tipo de terreno al que te enfrentarás y las condiciones meteorológicas con las que deberás lidiar. A partir de toda la información que recibas, deberás ajustar y preparar el coche para poder sacar el máximo partido de tu máquina. Como muy posiblemente recordarás, este aspecto era uno de los puntos débiles que encontrábamos en *CMR3*.

Pero todo lo dicho hasta ahora se queda pequeño ante el que quizás sea uno de los mayores cambios que veremos en *CMR04*: el sistema de control, es decir, el manejo del coche. El primer juego que apareció hace ya algunos años de la serie *Colin McRae* se hizo famoso por varias razones; una de ellas fue, sin duda, el sistema de control del que hacía gala. Nada parecido se había visto hasta entonces. Era suave como la seda y te permitía avanzar por tortuosos tramos polvorientos a velocidades hasta entonces inimaginables. No tenía nada de arcade. Era simulación pura y dura, pero nunca antes una si-

INFORMACIÓN ADICIONAL

AUSENTE, PERO NO DEL TODO
Nicky Grist, el copiloto de Colin McRae, no prestará su voz en esta nueva entrega. Aunque eso no significa que no haya participado en el desarrollo del juego. Se ha encargado de escribir todas las anotaciones del copiloto aunque desde una posición más segura, en una silla al lado de los desarrolladores de Codemasters. Así pues, la precisión y la atención al detalle están asegurados.

¡TRANQUILO, TIGRE!
Es muy posible que el modo simulación incluya un modo de cambio de marchas semiautomático en lugar del cambio manual. El cambio manual es sólo una preocupación más en la carrera y además, tal y como nos comenta Graham Rigby, «obtienes lo mejor de los dos mundos con el cambio semiautomático.» Estamos totalmente de acuerdo.



DISEÑA
MODELA
ANIMA
PROGRAMA
Y DESARROLLA
VIDEJUEGOS

Imágenes realizadas por los Alumnos de TRAZOS Octavio Alonso, Manuel Segade y Alberto Cano

ANIMACIÓN 3D
DISEÑO GRÁFICO
POSTPRODUCCIÓN DIGITAL CINE & TV
VIDEOJUEGOS
DISEÑO WEB
EFECTOS ESPECIALES

School of Arts
TRAZOS
www.trazos.net
formacion@trazos.net
Telf.: 91 5415151

POR FIN PODRÁS TRABAJAR EN LO QUE TE GUSTA

¡VAS A ROMPERLO!

EL SISTEMA de daños tiene tres niveles y dispondrás de un tiempo limitado para reparar los desperfectos en tu coche. Ten cuidado, mucho cuidado cuando conduzcas.



En esta captura puedes ver que nuestras habilidades al volante no están del todo perfeccionadas...ehem...



Nunca nos ha gustado Australia. Enorme, llena de polvo y con un montón de señales que advierten de la presencia de canguros.



Todavía nos estamos adaptando al nuevo sistema de control del coche. Al final, conseguiremos mantenernos en la carretera.



¿Te has fijado en la calidad de esas texturas? Pues eso no es nada.



No saltéis la valla, este coche viene a velocidad de F1.



El glorioso Lancia Delta S4.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SEÑALES DE HUMO
Si chocas demasiadas veces con la parte frontal de tu vehículo provocarás un sobrecalentamiento en el motor. Te darás cuenta cuando veas que empieza a salir humo del coche. Al principio será blanco, pero si sigues castigando el motor, al final será negro. Y, si eso sucede, ya puedes despedirte de la carrera.

mulación había sido tan realista en un videojuego sobre rallies. Fue el mejor en su momento y, sin duda, lo sigue siendo hoy en día. En *Colin 2.0*, el sistema de control se mejoró aún más y en la tercera entrega de la serie se introdujeron algunos cambios. Cambios que no acabaron de cuajar en las expectativas de los seguidores más acérrimos de la serie. La verdad es que el control seguía siendo suave hasta límites insospechados, pero el coche se movía sobre un solo eje y, además, el sistema de frenado era demasiado preciso. Tan preciso que convertía la conducción en algo demasiado fácil. Se perdía la sensación de conducción real y eso no es nada bueno en un título de estas características. Pero, como ya hemos dicho antes, los chicos de Codemasters escuchan a sus *fans* y han introducido cambios en el sistema de control que harán las delicias de todos los amantes de los rallies. En esta cuarta entrega de *Colin McRae Rally*, o conduces como lo harías en el mundo real o tus posibilidades de ganar se reducen a *ninguna*. El control poco realista de *Colin 3* ha desaparecido para siempre y nos encontramos ante un nuevo sistema más real que nunca. Los coches pesan más, se mueven sobre cuatro puntos o ejes centrales y los programadores están convencidos de que esta vez no habrá ninguna queja con respecto a este aspecto del juego. Ahora, todo tiene un sabor más auténtico y sólo hace falta una partida con *Colin 04* para darse cuenta.

Aunque la cosa no acaba aquí, por supuesto. Muchos pensaron que ciertos aspectos de *Colin 3* no podían mejorarse más. Aspectos como los gráficos. Aunque otros creen que eran pobres; la verdad es que no estaban nada mal. Como el efecto de lluvia, por

MEJOR EN XBOX

«CON Xbox», nos comenta Rigby, «todo tiene mejor aspecto.» La polvorienta y desenchufada PS2 que tiene encima del televisor en su mesa así lo demuestra. Naturalmente, los poseedores de una Xbox dispondrán de la mejor versión de *CMR04*, y eso incluye cosas que no pueden hacerse en PS2. Sonido envolvente, por ejemplo, modo de pantalla partida para cuatro jugadores y *System Link*. Incluso, es muy posible que sea compatible con *Xbox Live*. Visualmente hablando, Xbox contará con gráficos en alta resolución, nuevas texturas y sombreados y reflejos extra (traducción: será la mejor versión para consola). Y no deberíamos olvidarnos de los efectos visuales mejorados, como el humo de los motores o los árboles que se mueven con el viento.



Graham Rigby es el hombre que hay detrás de *CMR04*.



IMÁGENES EXCLUSIVAS

Colin se ha pasado a Citroen. Aquí le vemos realizando acrobacias a lo *Tony Hawk*. Quizás Codemasters debería fichar a Richar Burns para el próximo año... Je, je.



El centro neurálgico de *Colin McRae*. Mira esa pobre PS2 abandonada.



La superficie de las carreteras tiene un aspecto estupendo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

METEOROLOGÍA
No habrá cambios dinámicos en la meteorología mientras estés corriendo una etapa, pero éstos cambiarán durante el transcurso de un rally. Así pues, te puedes encontrar conduciendo en Australia bajo una lluvia torrencial.

ejemplo. Era de lo mejor que se ha visto nunca en consola alguna. Quizás solo lo supera o iguala el efecto de lluvia del increíble *MotoGP 2*.

Colin McRae Rally 04 tiene el aspecto, sin duda, de un juego exclusivo para Xbox. Es decir, no se tratará de ningún título multiplataforma en el que todas las versiones se parecen unas a las otras. Está claro que en Codemasters son conscientes del potencial de Xbox y se han dispuesto a exprimir el hardware de la máquina al máximo. Además, algunos de los efectos visuales y características que se han añadido en esta nueva entrega de la serie sólo estarán disponibles en la máquina más potente del mercado, es decir, tu querida Xbox.

El coche fantasma volverá a aparecer para que puedas competir contra ti mismo e intentar superarte en el tramo que más te guste del rally que prefieras. Además, ahora las sesiones de prueba del coche tendrán mucha más importancia. Supera ciertos retos que se te plantearán y podrás conseguir mejoras sustanciales para tu vehículo. Es decir, no sólo se amplia el aspecto gráfico y sonoro del juego, si no que habrá más modos de juego y más retos que superar además del modo estrella, el campeonato del mundo.

Uno de los modos de juego nuevos que se nos antojan más divertidos e interesantes es el llamado «Custom Rally», o «Rally Personalizado», como prefieras llamarlo. En este modo podremos construir nuestro propio rally utilizando cualquiera de los tramos o etapas de los rallies reales. Elige las seis etapas que más te gusten, júntalas y lánzate a superar tus propios tiempos. Las combinaciones son infinitas y la diversión está asegurada. Y, por si eso fuera poco, los chicos de Codemasters nos contaron en voz baja que en este modo se incluirán etapas de *Colin 2.0*. ¿Puede haber algo mejor que todo esto? Sí, claro que puede haber algo mejor. Tenemos un buen sistema de control, tenemos los escenarios, los gráficos... Nos falta algo. ¿Los coches?

Como ya debes saber, Colin McRae (el piloto de verdad) corre este año con Citroen, de manera que ya sabes qué coche será la estrella del título en esta ocasión. Pero aparte de los coches del campeonato mundial, los que más nos llaman la atención son los *otros*. Es decir, los que podremos utilizar en *pequeños campeonatos* en otros modos de juego.

Los aficionados a la velocidad y a los rallies reales (y a los videojuegos también, por supuesto) ya pueden empezar a saltar de ale-

Asistimos a la presentación oficial de la cuarta entrega de la popular saga de conducción.



Richard Eddie, director de comunicación de Codemasters UK, presentando las mejoras del juego.



Colin, como no, consiguió el mejor tiempo en la carrera de karts.

A FINALES del mes de julio, la ROX se trasladó a Frankfurt (Alemania) para asistir a la presentación de *Colin McRae 04*, de Codemasters. El evento tuvo lugar en el Planet Kart situado en Mannheim (a 80 kilómetros de Frankfurt), donde tuvimos por fin la ocasión de echar mano a la versión final de este juego tan esperado y apreciar, de esta forma, sus numerosas innovaciones.

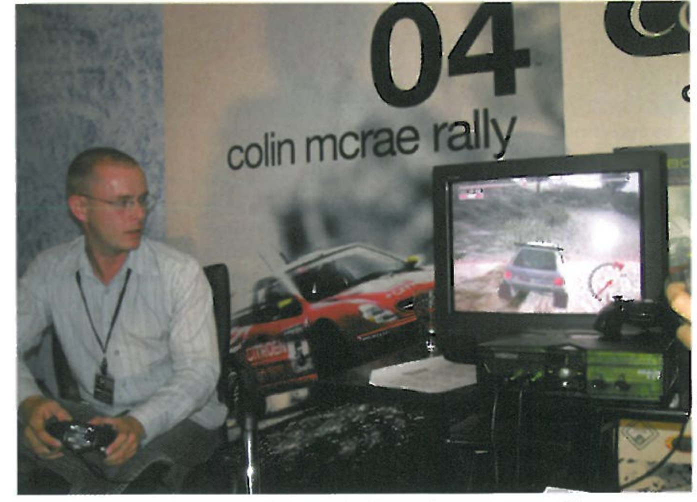
Entre canapé y canapé, conseguimos atrapar al productor Chris Southall, quien nos comentó que «el propio Colin McRae ha asesorado al equipo desarrollador para lograr que la conducción fuera lo más realista posible sin renunciar a unos controles fáciles de manejar hasta para los jugadores más inexpertos». Asimismo, añadió que la versión para Xbox contará con un modo multijugador a pantalla partida para un máximo de cuatro jugadores, unos gráficos más detallados que la versión para PS2 y la posibilidad de publicar en Internet -vía *Xbox Live*- los mejores tiempos obtenidos por los jugadores.

Dado que el rally alemán había concluido el día anterior, Colin McRae pudo acudir en persona al evento para jugar con la versión final del juego y competir con la prensa europea. La delegación española demostró su destreza a los mandos de la consola logrando los mejores tiempos y superando incluso al propio Colin y a los programadores del juego. En la última etapa de la presentación, sin embargo, el famoso corredor desafió a los periodistas a una carrera de karts real y, esta vez, sí pudo dar buena cuenta de su profesionalidad al lograr colocarse primero en el podio y ganar el «Kart de oro». Así que nos volvimos a casa con una medalla de consolación y con una muy buena impresión de este excelente título que saldrá a la venta en septiembre.





La prensa europea probando la versión final del juego.



El productor del juego, Chris Southall, en plena presentación.



La corresponsal la ROX, Stella Fernández, con Colin McRae momentos antes de la competición virtual.

... hay también miles de logos, SMS con imágenes y Melodías para escoger.

DACLOGO.com

¡Y ahora puedes dibujar tu nombre o tu propio logo!!!

Melodías para todos los móviles

AHORA TIENES LO ÚLTIMO EN MELODÍAS CON UN AIRE ATREVIDO, MODERNO Y DIFERENTE

TOP 35 España

David Civera / Bye bye	306318
Andy & Lucas / Son de amores	306315
Tanga Girls / Mas que nada	306369
Las niñas / Ojú	306321
Beth / Parando el tiempo	306328
Hombres G / No te escaparas	306297
Ricky Martin / Jaleo	306247
El canto del loco / La madre de Jose	306305
E Ramazotti / Una emoción para siempre	306284
Tony Santos / Actitud	306330
Gareth Gates / Anyone of us	305294
OBK / Quiéreme otra vez	306351
Metallica / St. Anger	306346
Beyonce ft Jay-z / Crazy in love	306357
Antonio Orozco / El viaje	306352
Junior senior / Move your feet	305549
P Javier Hermosilla / Flores en el cielo	306288
Sergio Dalma / Fuego en el alma	306332
Robbie Wiliams / Something beautiful	306341
Natalia / Besa mi piel	306306
La caja de pandora / Como el pez	306370
Raúl / As de corazones	306331
Mikel Erentxun / En el sur	306371
Simple plan / I'do anything	306373
Bellepop / Chicas al poder	306307
Pereza / Pienso en aquella tarde	306289
Coldplay / God put a smile upon your	306355
El Tiempo / Cristales rotos	306276
Dave Gahan / Dirty sticky floors	306372
S.P.S / Another night	306334
Melanie C / On the horizon	306251
Gloria G / Baila en el sol	306335
A Parreño / Si los ángeles se rinden	306314
Christina Aguilera / Fighter	306255

Cine / TV

Axel F	302676
Batman	302259
Fama	302271
Los Picapiedras	302470
El Coche Fantastico	302277
El show de los teleñecos	302478
Expediente X	303033
Los Cazafantasmas	302365
James Bond 007	303036
Dallas	302265

Melodías Español

Beth / Dime	306128
Alessandro Safina / Luna	302331
Jarabe de Palo / De vuelta y vuelta	302868
Los Secretos / Dejame	302870
Natalia Oreiro / Tu Veneno	302871
La Oreja de Van Gogh / La Playa	302872
Lunapop / Vespa	302873
Estopa / Cacho a Cacho	302874
Alejandro Sanz / El Alma al Aire	302875
Rios de Gloria / Desafiame	302876
Antonio Vega / Estaciones	302877
C Aguilera / Pero me acuerdo de ti	302878
Guarana / La Casa de Ines	302879
Pedro Guerra / Ofrenda	302880
18 Spiritu 986 / La Sombra del Lobo	302881
Lena Al Mona / Atrapado	302882
J Lopez / Amor se paga con amor	302883
Raimundo Amador / Que Maravilla	302884
Elefantes / Azul	302885
Los Cucas / Vivir es un Carneval	302887
Soul Sanet / Maria de la Canela	302888
Revolver / El Faro de Lisboa	302889
Los Amigos Invisibles / Cuchi Cuchi	302891
Los Papagueros / Gran hermano	302902
A Safina / Aria & Memoria	302964
Jody Bernal / un beso mas	303183
Gypsymen / Babarabatiri	303425
Zucchero / Baila (Sexy thing)	303824
C Aguilera / Falsas esperanzas	303833
Raul / Prohibida	303842
Café Quijano / Nada de ná	303843
Paulina Rubio / Vive el verano	303844
El Hombre Gancho / Hoy	303847
Lorca / Bésame en la Boca	303849
Coyote Dax / Arriba y abajo	303850
Ariel Rot / Mucho Mejor	303853
Especialistas / Wenda	303854
Los Secretos / Y no Amanece	303855
Gypsy Teens / Bamboleo	303856
Papa Levante / Practicar sexo	303858
Pedro Guerra / Diran	303859
Vargas Blues Band / Chill out	303862
La Oreja de van Gogh / Pop	303907
Jarabe de Palo / Tiempo	303908
F Tony Manero / Supersexy girl	303909
Hijas del Sol / Ay corazón	303910
Jennifer Lopez / Qué ironía	303911

Melodías polifónicas

TODOS LOS VIERNES Novedades melodías en WAP

Cine / TV

20 Century Fox	400121
El Equipo A	400122
Axel F	400123
Batman	400124
Buffy El Vampiro Asesino	400125
Fama	400126
Flashdance	400127
Los Picapiedras	400128
El Coche Fantastico	400130
El show de los teleñecos	400132
Sonrisas y Lágrimas 1	400133
Sonrisas y Lágrimas 2	400134
Expediente X	400135
Los Pitufos	400140
Los Pitufos 2	400141
ET	400142
Los Cazafantasmas	400143
Grease	400144
Grease 2	400145
Indiana Jones	400146
James Bond 007	400147
Casado y con hijos	400149
Miami Vice 1	400150
Monty Phyton	400151
Pipi Canzaslargas	400152
Rocky	400153
El séptimo de caballeria	400154
La Familia Adams	400160
Dallas	400163
Los Snorkels	400164
Urgencias	400165
El Padrino	400166
Miami Vice 2	400167
Misión Imposible	400168
Pulp Fiction	400169
Seinfeld	400170
Starwars	400171
Twin Peaks	400172
Westside Story	400173
El Mago de Oz	400174
Beverly Hills 90210	400176
Belleza y poder	400178
Bonanza	400179
Dr.Who	400180
Inspector Gadget	400183

TOP 35 España

David Civera / Bye bye	406315
Andy & Lucas / Son de amores	406284
Tanga Girls / Mas que nada	406369
Las Niñas / Ojú!!!	406321
Beth / Parando el tiempo	406328
Hombres G / No te escaparas	406297
Ricky Martin / Jaleo	406247
El Canto del loco / La madre de Jose	406305
E Ramazzotti / Un emoción para	406284
Tony Santos / Actitud	406330
Gareth Gates / anyone of us	400254
OBK / Quiéreme otra vez	406351
Metallica / St. Anger	406346
Beyonce ft Jay-z / Crazy in love	406357
Antonio Orozco / El viaje	406352
Junior Senior / Move your feet	405549
P Javier Hermosilla / Flores en el cielo	406288
Sergio Dalma / Fuego en el alma	406332
R Williams / Something beautiful	406341
Natalia / Besa mi piel	406306
La caja de pandora / Como el pez	406370
Raúl / As de corazones	406331
Mikel Erentxun / En el sur	406371
Simple Plan / I'do do anything	406373
Bellepop / Chicas al poder	406307
Pereza / Pienso en aquella tarde	406289
Coldplay / God put a smile upon	406355
El tiempo / Cristales rotos	406276
Dave Gahan / Dirty sticky floors	406372
S.P.S / Another night	406334
Melanie C / On the horizon	406251
Glora G / Baila en el sol	406335
A Parreño / Si los ángeles se rinden	406314
Christina Aguilera / Fighter	406255

Melodías Español

Andermay / Un Juego de Dos	400211
Anna Torroja / Quien Dice	400212
Diego Torres / Color Esperanza	400215
J Sabina / L'agrima de plastico	400219
Kate Ryan / Libertine	405819
Tiziano Ferro / Rojo Relativo	405938
Coti / Antes que ver el sol	405942
S Social / Devuelveme a mi chica	406069
Luz Casal / Dame un beso	406070
Shakira / Si te vas	406071



PEDIDOS VIA SMS!!!

Hacer Pedidos es simple y fácil via SMS 7676 Envia un SMS con las letras XM y EL CÓDIGO DE PRODUCTO al 7676 (logo, grupologo, Salvapantallas digitales, melodias o Mensajes con Imagen)

7676

Adecuado para los clientes de Movistar, Amena y Vodafone 1,04€ inc IVA/SMS. Línea de ayuda: 952-416464.

SMS POR EJEMPLO: XM 255738 al 7676

Teléfono de pedidos: 906-700 771

Atención: a partir del 1-10-03 este número 906-700 771 será sustituido por 806-4444.10

1,06€ inc IVA/min.

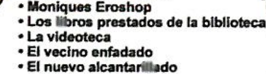
TODOS LOS VIERNES Novedades melodías en WAP

LA LINEA DEL BROMISTA

La mejor manera de tomale el pelo a alguien. Aproveche este original y divertidisimo servicio. Llamamos a su amigo (o enemigo) y le gastamos una broma. Además, usted podrá escuchar, en vivo, la llamada, y disfrutar con la reacción de su inocente victima. ¡Verás que es para morirse de risa Estos son los temas de nuestras llamadas de broma!

- La línea telefónica pinchada
- El coche robado
- El tartamudo
- La multa de "Basta ya"
- La intimidación sexual
- Ya basta de fastidiar
- Exámenes robados
- Eres muy guapo
- La tienda de muebles
- El Síndrome de Tourette
- Un día libre de clases
- El limpiador de ventanas
- El premio de lotería
- Un ladrón en la casa
- El fraude fiscal
- La chica encinta
- Llamada de la cita ciega
- El anuncio clasificado
- Moniques Eroshop
- Los libros prestados de la biblioteca
- La videoteca
- El vecino enfadado
- El nuevo alcantarillado

¡Escuchalo en directo y empieza a reir! **906-700 125**



Atención: a partir del 1-10-03 este número 906-700 125 será sustituido por 806-4444.26

1,06€ inc IVA/min.

MENSAJES CON IMAGEN

			587022 (–)	515939 (ERES UN CERDO)	515938 (Tu y Yo)	515945 (CUANDO QUIERIAS HABLAR CUENTA)
515973 (BUENAS NOCHES)	515963 (HAZ OIDO ALGO HOY)	515950 (PIENSO EN TI)	515674	515910 (HOLA MI AMOR)	505419	515944 (UNA SONRISA PARA TI)
514361	515946 (VIENES AQUI)	515942 (Eres MI ANGEL)	515901 (QUE TE MEJORES)	516026 (PENSANDO EN TI)	515943 (CARIÑO MIO)	515070
505104	516024 (TE QUIRO)	515977 (no entiendo)	515278	515991 (DAME UN ABRAZO)	506922 (Z-Z-Z)	510218
501190	515002	515934 (Tu y Yo)	515957 (PARA TI MI AMOR)	515954 (ERES FEO)	515902 (TE AMO)	511625 (??)
513975	504066	515966 (ME OLVIDADO)	513509	515908 (QUE ???)	515949 (4 U)	515947 (SONRIE)
516010 (shhhh)	514401	513765	511224 (¿Me metido la pata?)	515992 (NADA EN LA TELE. QUEDAMOS)	516021 (MI CARAMELO)	511287 (¡SE FELIZ!!)
516017 (LA MUJER CON EL SOL EN SUS OJOS)	515990 (PARA TI)	516015 (fiesta fiesta)	516022 (PARA TI)	515997 (PENSANDO EN TI)	516007 (juntos es mejor)	516008 (Que bien!!)

¡NUEVO! DAC&WAP



TODOS LOS VIERNES Novedades Productos en WAP

- MELODÍAS POLIFÓNICAS!
- WAP CHAT! • KAMASUTRA!
- SALVAPANTALLAS DIGITALES!
- CITAS WAP!

¡SÓLO VÍA WAP!!!

¿Se han vuelto locos en DACLOGO?

¡Logos, melodías, imagenes de sexo, juegos y muchos más completamente GRATIS!!! Si, lo has leido bien; todo gratis vía DAC&WAP!!!

Sí, lo has leido bien: haces una conexión al portal DAC & WAP y puedes descargar lo que deseas. **¡Sin Ningun límite, rápido y barato!** *¡Pagas solamente el coste de la conexión al portal WAP, TODOS los productos que recibes o envías son GRATIS!* Lo único que tienes que hacer es enviar un sms: **WAP** al **7676** y recibirás la configuración WAP que necesitarás. **Guarda la configuración y ya estas listo para entrar en el Mundo-WAP de DAC** €1,06 inc IVA / min.

WAP adecuado para móviles: SIEMENS, SONY-ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, ALCATEL, PANASONIC, SAGEM, MITSUBISHI, NOKIA

LOS MENSAJES SON COMPLETAMENTE GRATIS!!!

MENSAJES: WAP al 7676

¡NUEVO! IMÁGENES WAP PARA TODOS LOS MÓVILES COMPATIBLES CON ESTE SERVICIO!

NUEVO SALVAPANTALLAS DIGITALES NUEVO

para todos los móviles compatibles con este servicio

¿Te gustaria tener una fotografía moderna, sexi, atrevida en tu móvil? Nosotros lo tenemos! SALVAPANTALLAS DIGITALES para tu móvil!











700666	702204	701275	700062	702068	701116	701978	702470	701808
702067	702197	702162	701973	702421	701986	702376	700664	702148
702160	702365	702386	701802	702455	702131	702005	701730	
702000	702146	700229	700487	702007	701406	702100	702373	
700050	700657	701783	702427	700665	702375	702416	700380	
700546	700212	702401	702171	702209	700200	702051	702233	
702201	702105	701021	701728	702437	702428	702424	701971	
702080	702481	702404	702104	702476	702189	702396	702436	
702231	701813	701496	702392	702102	700672	702172	702106	
702440	702445	702419	702474	700823	702468	702195	702472	

Compatibles con:
Nokia: 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i
Sony-Ericsson P800, T300, T68i
Samsung S100
Motorola T720
Siemens S55

Y más: Nec n2li, n22i, Toshiba TS2li, Panasonic GD87, Sharp GX10, Sagem MY-X5

Visita nuestra página WEB y encontrarás más de 500 salvapantallas digitales!!! www.daclogo.com

!!!NUEVO!!! SMS y GANA



1,04€ inc IVA/SMS. Línea de ayuda: 952-416464

PIROPOS! Esto es para un verdadero DON JUAN. Envía un SMS para ganar el amor de tu vida. **SMS: PIROPOS al 7676**

CHISTES VERDES! Estos son los chistes más divertidos que puedes encontrar. ¡Así que no pierdas más tiempo! **SMS: CHISXXX al 7676**

CONSEJOS PARA HACER EL AMOR! Intenta algo diferente, algo nuevo. Envía un consejo útil a tu pareja para animar tu vida. **SMS: CONSEXXX al 7676**

CHISTES! Estos son los mejores y más originales chistes que puedes encontrar. Envíanos un SMS y empieza a reír con tus amigos. **SMS: CHISTES al 7676**

1,04€ inc IVA/SMS. Línea de ayuda: 952-416464

Este Servicio te lo ofrece DAC-Planet email: Infodacplanet@telefonica.net

DAC tiene licencia para ofrecer tonos en España bajo el número BST/240822 de BUMA STEMRA

Con el encargo, el usuario autoriza a Daclogo.com a eviarle publicidad y noticias de nuevos productos. Para cancelación: Infodacplanet@telefonica.net

Disponible para los siguientes moviles Nokia (excepto 3110, 5100, 5110, 5130, 6090 y 8110), Samsung N620, R210s, T100, Siemens, Alcatel y para todos los moviles Motorola, Ericsson, Panasonic y Sagem con editor de melodias. Sólo tienes que acceder el editor de melodias y pegar el codigo que te enviemos. Los siguientes modelos de NOKIA pueden recibir Mensajes de imagen: 3210, 3310, 3330, 3350, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6510, 7650, 8210, 8250, 8310, 8850, 8890, Samsung N620, R210s y T100. Antes de hacer un pedido consulta compatibilidad con el manual de tu móvil.

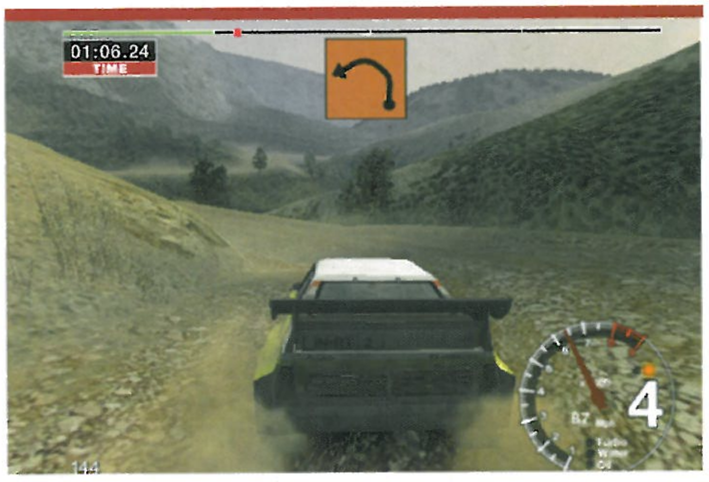
DISTANCIA DEL HORIZONTE ¿Podremos llegar a ver nuestra casa a lo lejos?

OTRA de las mejoras significantes con respecto a la anterior entrega de *Colin McRae* es la distancia del horizonte. A las velocidades a las que te moverás, necesitarás ver qué te espera más adelante. Esto no sucedía siempre en *CMR3*, pero ese problema se ha resuelto tal y como puedes ver en las imágenes.





Esto es una repetición, no un punto de vista de la cámara, ¿vale?



La visión no es muy espectacular, pero por lo menos ves algo.

gría porque *Colin 04* incluirá el Grupo B de los coches WRC de los años 80. ¿Los años 80? ¿Ya hacían coches buenos en esa época? Seguro que más de algún novato se ha preguntado eso ahora mismo. Que lo sepas, en esa época se crearon una serie de coches que eran auténticas máquinas del diablo en lo que a velocidad se refiere. Sus motores rugían como leones y escupían fuego en cada curva. Para que nos entiendas mejor, allí donde pasaban esos coches no volvía a crecer la hierba. Algunos de estos coches tenían 250 caballos de potencia, pero más adelante, se crearon máquinas de 500 caballos que podían acelerar más rápido que un Fórmula 1. Entre las leyendas que podrás encontrar en *CMR04* están el Audi Quattro Sport, el Lancia Monte Carlo 037, el Renault R5 Turbo, el Peugeot 205 T16 y, por supuesto, el Lancia Delta S4, entre muchos otros.

Ante tal potencia de motor, es una suerte que en *Colin 04* se haya aumentado considerablemente la distancia del horizonte. En *Colin 3* era larga, pero no lo suficientemente larga en algunos tramos y eso provoca algún que otro accidente no deseado por culpa de no poder con lo que se te venía encima.

Y, para aquellos que crean que pueden dominar una de esas máquinas que acabamos de mencionar, estará el modo «Experto». En este modo, sólo dispondrás de un punto de vista (desde el interior de la cabina) y el cambio será manual. Además, el nivel de daños del coche también se ajustará en «Experto» y eso significa un montón de problemas de los que preocuparte cuando te lances a toda velocidad por las peligrosas carreteras de cualquier rally. Es muy posible que el coche se sobrecaliente y, si insistes en tu tipo de conducción a lo bestia, harás que el motor estalle y te quedarás clavado en medio de la etapa.

¿Y qué pasa con *Xbox Live*? Los chicos de Codemasters no quisieron contarnos mucho acerca de este aspecto, aunque ya podemos confirmar que sí contará con opciones para Xbox Live. Y es que Codemasters ha anunciado las ligas mundiales de Colin McRae Rally 04 en Xbox Live. Cuando el juego sea publicado, las ligas quedarán abiertas para cada etapa del juego -incluyendo algunos tiempos realmente difíciles de batir conseguidos por los desarrolladores del juego-. Existirán dos ligas para cada etapa: Una liga de mejor tiempo de etapa absoluto y otra liga dedicada a los mejores tiempos de cada mes. Así que seguro que estas ligas van a echar chispas con miles de usuarios registrando sus mejores tiempos con el objetivo de demostrar que son los mejores.

Hay tanto que contar que no tenemos espacio suficiente en la revista. Pero tranquilo, habrá tiempo para contarte muchas cosas más... Como los coches especiales extra que se podrán desbloquear. ¿No hemos hablado de ellos todavía? Bueno, lo haremos en otra ocasión.



La hierba se moverá con el viento que provoque tu coche. Uno de los muchos nuevos efectos.



Intenta hacer esto en el modo multijugador y cegarás a tus oponentes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

TIEMPOS DE PRUEBA

Ahora las sesiones de prueba tendrán una mayor importancia para los verdaderos seguidores de los rallies ya que gracias a ellas podrán conseguir mejoras para los vehículos. «Es muy aburrido en la vida real... Así que lo hemos hecho un poco más divertido en el juego», comenta Rigby. Así pues, el equipo de Codemasters ha convertido estas sesiones de prueba en una especie de minijuegos que engancharán más que un gancho a más de uno.

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!







EXCLUSIVA CentroMAIL

CONSOLA XBOX + BLOOD WAKE + NBA INSIDE DRIVE + SEGA GT 2002 + JET SET RADIO FUTURE + MANDO DVD

AHÓRRATE 14,95

239,95



AHÓRRATE 19,95

CONSOLA XBOX + MOTO GP URT 2

239,95



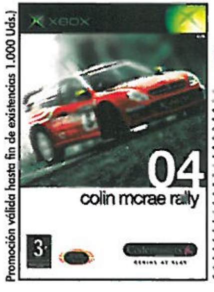
EXCLUSIVA CentroMAIL

AHÓRRATE 19,95

CONSOLA XBOX + SEGA GT 2002 + ENTER THE MATRIX + JET SET RADIO FUTURE

239,95

Promoción válida hasta fin de existencias (1.000 Uds.)



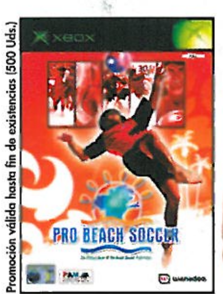


EXCLUSIVA CentroMAIL

RESERVA COLIN McRAE R. 4 y Llévate un CUADERNO con las NOTAS del COPILOTO de REGALO

CONSULTAR

Promoción válida hasta fin de existencias (500 Uds.)





EXCLUSIVA CentroMAIL

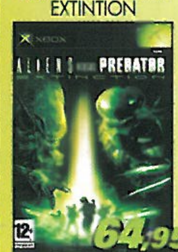
COMPRA PRO BEACH SOCCER y Llévate esta BOLSA DE PLAYA de REGALO

59,95

NOVEDADES



ALIENS vs PREDATOR EXTINTION	64,95
LA GRAN EVASIÓN	59,95
LOS PIRATAS DEL CARIBE	44,95
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER	59,95
PHANTASY STAR ONLINE I&II (JUEGO ON-LINE)	59,95
STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REP.	44,95







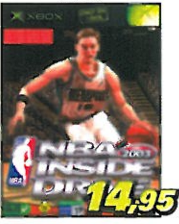




OFERTAS

BLOOD WAKE	9,95
FUZION FRENZY	9,95
NBA INSIDE DRIVE 2003	14,95
BATMAN VENGEANCE	19,95
CHASE: HOLLYWOOD STUNT DRIVER	19,95
BLINX (NUEVO PRECIO)	29,95
MOTO GP	29,95
SHENMUE 2 (NUEVO PRECIO)	29,95
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	29,95
D.O.A. XTREME BEACH VOLLEYBALL (NUEVO PRECIO)	39,95



















Nuevas tiendas

ALICANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. ✆928 160 072
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Área Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 &950 480 230
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas. L. 208 ✆928 419 948
• C.C. El Muelle ✆928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III) L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. &952 541 178
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

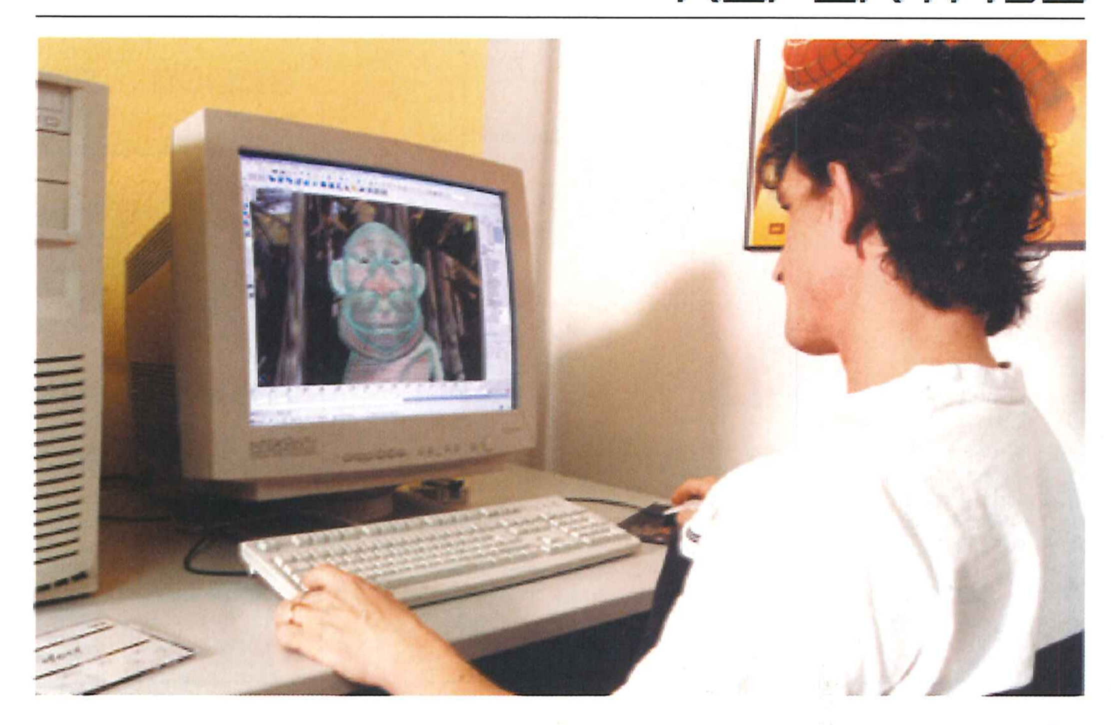
Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos


206
CLUET





Si siempre has pensado que lo tuyo son los videojuegos y no sólo para jugarlos, descubre qué puedes hacer para pasar de jugador a desarrollador

TÚ TAMBIÉN PUEDES SER PETER MOLYNEUX

LA INDUSTRIA del videojuego es una de las más florecientes en el actual tablero del ocio. La demanda de profesionales es cada vez mayor y, en respuesta a esta creciente necesidad de mercado, han surgido por toda España escuelas que, directa o indirectamente, se encargan de mostrar a sus alumnos cómo se hace un videojuego. Toma nota.

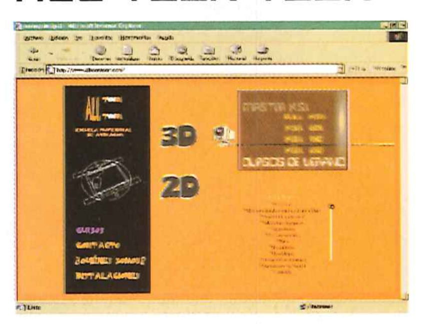
Aunque todavía hay un nutrido número de consumidores que contemplan el mundo de las consolas y los videojuegos como un refugio infantil de muy poca consideración, el transcurso de los años nos ha demostrado que este universo imaginario de aventuras, bestias, superhombres, ficciones y simulaciones varias tiene mucho más peso y resulta mucho más sólido de lo que se pensaba. Negar la evidencia de una evolución tan imparable a estas alturas del juego, sería vendarse los ojos ante una realidad que se ha instaurado en nuestra compleja vida social como un instrumento más para paliar el ocio, como una fuente de diversión, en definitiva, sólo comparable a la televisión, la música o el creciente imperio del DVD. Lo cierto es que entre los albores del videojuego doméstico hasta estos momentos de bonanza parecen mediar siglos. Eso sí, los niveles de aceptación entre las instituciones y la industria no se han disparado a la misma velocidad que sus cifras de ventas.

Tan sólo hay que echar mano de las frías e incuestionables estadísticas para comprobar que la industria del videojuego es posiblemente uno de los motores principales del abultado, jugoso y rentable mercado del ocio. Y un mercado tan creciente exige cada vez más profesionales preparados, de ahí que el diseño de los videojuegos ya se haya convertido en una disciplina docente accesible en muchos puntos de la península por todos aquellos que sientan fascinación y quieran ser partícipes de este complejo y fascinante mundo. Para Estela Campoy, de la escuela malagueña Radikal 3D, las palpitaciones de este mercado resultan decisivas a la hora de organizar cursos vinculados a la animación en tres dimensiones y, por consiguiente, a los videojuegos. «Cada vez hay más demanda en este sector. El mundo de la animación en 3D está creciendo mucho y las productoras y distintas empresas dedicadas a la animación o los videojuegos están aumentando la demanda de profesionales del sector. El mercado es cada vez más amplio y estos cursos responden en mayor o menor medida a una necesidad creciente y, por tanto, cada vez más importante en nuestro entorno más inmediato.»

Lo cierto es que la visión del videojuego como un entretenimiento infantil y marginal se está diluyendo ante las pavorosas cifras de dinero que ha generado esta industria en los últimos años. La irrupción en el mercado de consolas de nueva generación como Xbox, PlayStation 2 o GameCube ha disparado el número de adeptos y, por tanto, de la cantidad de ceros final. Y es que en 2002, la industria del videojue-

PRINCIPALES ESCUELAS DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

ALL TOON TOON



www.alltoontoon.com
Antonio Baena Gómez,
2 5º derecha
29005 Málaga
Tel: 952 22 63 70

JUNTO a Radikal 3D, All Toon Toon es una de las escuelas más importantes de animación de Andalucía. No se dedican específicamente al videojuego, pero en sus cursos se contempla esta opción como una de las más importantes. Y es que en All Toon Toon podrás aprender los secretos de la animación en 3D desde la base para luego especializarte en todas las vertientes que más demanda y salida tienen en el mercado. Cuenta con un detallado *master* en XSI y también organizan cursos de verano. Si completas las clases con éxito podrás trabajar sin problemas en la industria del videojuego, amén de todos los sectores vinculados al ramo.

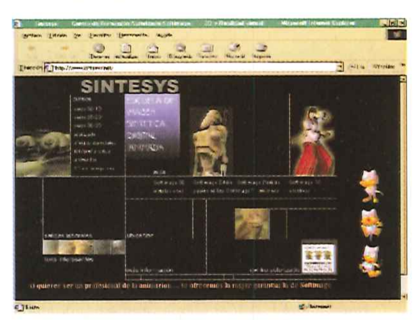
SCHOOL OF ARTS TRAZOS



www.trazos.net
Plaza de España, 12
28008 Madrid
Tel: 91 542 22 96

UNA ESCUELA madrileña consagrada en la creación y producción de imagen digital que ha decidido dedicarle un *master* detallado y muy interesante a la creación de videojuegos. En estos cursos, el alumno aprenderá a confeccionar un juego en 3D pasando por todas las fases del proceso. Son 10 meses de duración, un tiempo más que suficiente para que los interesados aprendan todas las técnicas necesarias para trabajar en este floreciente sector. Evidentemente, disponen de toda la tecnología necesaria para desarrollar esta actividad, tecnología que van actualizando durante el curso si es preciso. Date prisa, el mes que viene comienzan las clases.

SINTESYS



www.sintesys.net
Paseo Errondo, 2 Bajo
20010 San Sebastián
Tel: 943 45 91 77

UBICADA en la idílica cuidad de San Sebastián, Sintesys es una de las escuelas más prestigiosas del país. No en balde es el único centro autorizado por ATC Softimage 3D. En sus aulas se imparten toda suerte de clases vinculadas al mundo de la animación en 3D que resultan muy importantes en la formación de un futuro diseñador de videojuegos. Hay cursos adaptables al tiempo que libre de cada alumno y, junto a iniciativas de largo alcance, conviven cursos de verano e intensivos que resultan también muy útiles. Busca en su lista y elige la opción que más se adecue a tus necesidades.

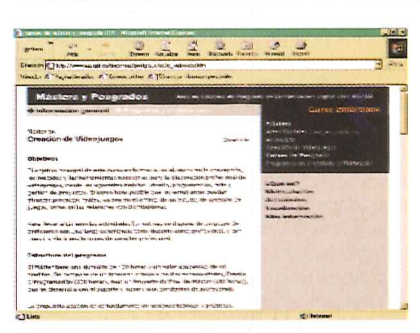
RADIKAL 3D



www.radikal3dcenter.com
Alameda Principal, 38 1ª
planta
29005 Málaga
Tel: 952 06 06 60

REPRESENTA a la primera escuela de Andalucía en impartir cursos de animación y modelado en 3D con Softimage XSI. Aunque no tiene un curso específico dedicado por entero a la creación de videojuegos, sus enseñanzas se orientan a la formación de profesionales para la televisión, el cine y, por supuesto, los videojuegos. El mes que viene da comienzo un *master* de Softimage exhaustivo y enormemente completo que resulta básico para todos los que deseen manipular imágenes e integrarlas en un videojuego. También programan un intensivo cada verano y se ofrecen para buscar alojamiento a los alumnos que no viven en Málaga y quieren disfrutar de sus cursos. Un lujo de escuela en un entorno idílico, la Costa del Sol. No se puede pedir más.

UNIVERSIDAD POMPEU FABRA



(Edificio Estación de Francia)
www.upf.es
Passeig de Circumval·lació
08003 Barcelona
Tel: 93 542 25 00

LA UNIVERSIDAD catalana Pompeu Fabra siempre ha demostrado estar un paso por delante gracias a iniciativas de riesgo que tratan de estar al día con las necesidades actuales del mercado. El *master* de creación de videojuegos que propone es, sin duda, uno de los más completos que podemos encontrar en toda España. Son nueve meses de clases en los que se repasa exhaustivamente todo el proceso de diseño de un videojuego desde sus inicios hasta los últimos retoques. Al ser una universidad de prestigio cuenta con algunos de los mejores profesionales del medio y asegura jugosas salidas profesionales. El *master* empieza en octubre.

UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID



www.uem.es
Tajo, s/n
Urbanización El Bosque
28670 Villaviciosa de Odón
Madrid
Tel: 902 361 301

ESTA Universidad impartirá por primera vez en el curso académico 2003-2004 un master en Diseño y Producción de Videojuegos, en colaboración con importantes empresas del sector como Play Station, BBIGG Internet&Games, Arvirago o la Asociación Nacional de Cibers. El objetivo de la Universidad es el de ofrecer una formación específica, de carácter eminentemente práctico. El master contará con la presencia de importantes nombres de la industria de los videojuegos, entre los que destaca Gonzalo Suárez, creador de la saga Commandos I y II; Teo Alcorta, Marketing Manager de Xbox en España; Eduardo Bazaco, Presidente de la Asociación Nacional de Cibers y Director General de BBIGG; y Juan Díaz-Bustamante, director general de Friendware.

COMMANDOS La industria española se expande.

NO HAY DUDA que la irrupción del juego *Commandos* inauguró una nueva etapa en el desarrollo del software consagrado a los videojuegos realizados en España. Este juego, impulsado por Pyro Studios y Proein, fue la primera superproducción nacional diseñada para competir en el mercado internacional. Y lo consiguió. Su inclusión en las listas de los videojuegos más vendidos en medio mundo consolidó a una empresa enteramente española en el tablero mundial. Desde el año 1998, nuestro país entraba a formar parte activa del mercado global. Gracias, en parte al éxito de este juego, la industria española se profesionalizó todavía más y sorteó de un salto nuestras fronteras. De ahí que los cursos de creación de videojuegos hayan proliferado de un tiempo a esta parte. Es preciso responder a esta palpitante demanda de auténticos profesionales con escuelas cimentadas en el rigor y la seriedad. Por fin vamos a por todas.



Commandos II fue portada de la ROX en septiembre de 2002.

¿QUÉ HAY DETRÁS DE UN VIDEOJUEGO?

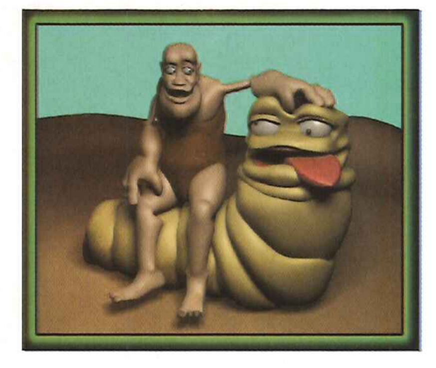
EL COMPRADOR de un videojuego ocupa el último peldaño de un larga escalera dividida en complejas fases que suelen necesitar cuatro veces más horas de trabajo que la elaboración de una película, por ejemplo. Un juego de talla internacional requiere inversiones de dinero muy importantes que, normalmente, no bajan de los 3 millones de euros y pueden llegar a alcanzar sin ningún problema el doble de dinero. Y es que en la confección de un videojuego interviene un equipo que oscila entre las 50 y 60 personas. Diseñadores, guionistas, programadores y un largo etcétera de profesionales del medio dan vida a un producto que una vez terminado tiene que pasar por una fase de promoción realmente exhaustiva si se pretende amortizar la fuerte inversión. Si para una película basta un año para confeccionar el producto, para un videojuego de entidad se precisan tres y hasta cuatro años de trabajo. Por eso no resulta difícil comprender que los cursos especializados en la creación de videojuegos estén proliferando y asentándose como una opción docente exigida por el mercado.



Plafón de Josep Mas para *Racing Evoluzione*.

Ejemplos de diseños realizados por los alumnos de la escuela Radikal 3D (Málaga).





El éxito de *Commandos* es una prueba del gran futuro de este campo

go superó los siete mil millones de euros, poniéndose por delante del cine y otros sectores vinculados al ocio. Con más de setenta millones de hogares conectados a la consola, huelga decir que no estamos hablando de una industria menor ni mucho menos. Por eso, la aparición de los distintos cursos de diseño de videojuego por toda la geografía española es una llamada de atención, el distintivo inequívoco de que esto va muy en serio. Para Carlos Lirola, gerente de la escuela de animación All Toon Toon, de Málaga, estos cursos deberían servir para formar profesionales y, al mismo tiempo, para dignificar toda una profesión. «Llevamos mucho tiempo trabajando es este sector, pero mucha gente todavía cree que no es un trabajo. Y a efectos legales no lo es, porque muchos tiene que decir que son informáticos. La gente tiene que creer que esto es un trabajo tan respetable como cualquier otro. Una de nuestras misiones en este curso es conseguir que la gente poco a poco se vaya creyendo que sí, los videojuegos es un sector profesional muy pero que muy serio.» Y es que cuando se habla de videojuegos se habla de la porción más grande del pastel del sector ocio y por eso aquí en España comienzan a florecer las empresas dedicadas a la fabricación de videojuegos. El éxito del juego *Commandos* fue una prueba fehaciente de que en este campo de acción hay un gran futuro y por tanto es inminente -si es que ya no es un hecho- la demanda masiva de profesionales. Gracias a estos cursos, este arte deviene un oficio y el alumno puede desentrañar todos los secretos de su complejidad sin tener que recurrir a la ciencia infusa ni al boca a boca. Según Eduardo Collado, director de formación de Trazos, una escuela madrileña de animación con un *master* específico consagrado a la confección de videojuegos, es evidente que el mercado ha cambiado y a los jóve-

¿QUÉ ES UN CURSO DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGO

AUNQUE muchos crean que se trata de algo sencillo, un videojuego es un producto cuya elaboración y posterior comercialización resulta enormemente compleja e intrincada. Un curso de creación de videojuegos implica unos horarios extensos y una dedicación bastante pronunciada. Su principal objetivo es el de formar profesionales capaces de cubrir todas las fases de desarrollo de un producto de estas características eficientemente e integrarse en este mercado cada vez más necesitado de manos expertas. Cada centro especializado tiene sus características y su forma de enseñar la materia, claro está, pero en líneas generales un curso de creación de videojuegos se divide en tres grandes fases. En primer lugar encontramos el aprendizaje de los trazos fundamentales de esta disciplina para obtener una base sólida. En segundo lugar se encuentra la fase de programación y diseño, aspectos esenciales que sirven para la creación del código del videojuego y la confección de los gráficos y texturas. La parte final de estos cursos es la práctica: generalmente los alumnos tienen que desarrollar su propio proyecto y presentarlo como trabajo final de curso.

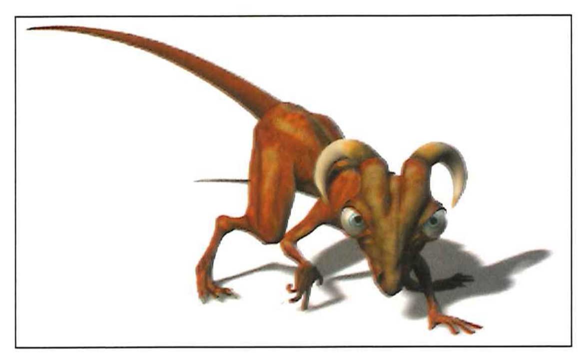


↑ Ailish, de *Sudeki.*

Ejemplos de diseños realizados por los alumnos de la escuela Trazos (Madrid).













Estos cursos pretenden consolidar el trabajo de desarrollador como una profesión por sí misma

nes de ahora se le han unido los que antes crecieron con los videojuegos. Es preciso, pues, formar a profesionales que sepan responder a las demandas de este sector millonario. «La consola no ha entrado en el mercado adulto. Yo creo que los que jugábamos antes hemos crecido y seguimos jugando ahora. Yo juego con mis hijos, sin ir más lejos. Y eso hay que tenerlo en cuenta. En nuestro centro, decidimos hacer un *master* de diseño de videojuegos porque nuestro propio alumnado nos lo pedía. Estamos hablando de un mercado que mueve enormes cantidades de dinero; incluso más dinero que la industria del cine. Se trata, además, de un sector muy estable alrededor del cual orbitan muchos otros sectores que están vinculados a él.»

No cabe duda, pues, que los videojuegos han pasado a formar parte ya del ocio masivo y no entienden de edades. La mera existencia de estas escuelas especializadas ya nos habla de un sector que pide a gritos un trato preferencial y, dada su importancia y repercusión, se echa de menos la ayuda y contribución al desarrollo de estas actividades por parte de las instituciones -un punto en el que coinciden la mayoría de los entrevistados para este artículo- y una mayor capacidad de riesgo de las productoras y empresas del ramo. Estela Campoy, de Radikal 3D, explica que «se trata de una industria creciente aunque mucha gente todavía tiene prejuicios al respecto. Además, no hay ningún apoyo por parte de las instituciones; no hay subvenciones ni interés y esa falta de apoyo se nota bastante y no se corresponde con la importancia de este mercado». A pesar de estos prejuicios, las distintas escuelas dedicadas a esta disciplina comienzan a florecer dando claras muestras de la vitalidad del sector. Aunque son pocos las centros de este estilo que podemos encontrar en España, auguran un futuro prometedor para esta clase de docencia tan necesaria en estos tiempos. Las cifras hablan en su favor y el tiempo premiará los riesgos que cada uno de estos centros ha asumido. De todos modos, el paso más importante ya se ha dado y todos aquellos que estén interesados en escarbar en la trastienda de los videojuego ya tienen varias escuelas de contrastada solvencia u universidades de gran prestigio a las que acudir a aprender los secretos de esta maravillosa y compleja profesión. Como dice Rafael Martín, del centro Síntesis de San Sebastián, «la animación en 3D ha abierto nuevas posibilidades y eso es perceptible en cualquier soporte. Y por supuesto en los videojuegos. Está claro que en ese sentido nos espera un futuro con muchas más ofertas en lo que a esta clase de cursos se refiere».

XBOX

CLASSICS

MUST HAVE GAMES

¿Ya te has acabado el Splinter Cell? ¿Necesitas más emociones que una partida de MechAssault? ¿Quieres añadir a tu colección de juegos Xbox, algún título de los que no pueden faltar? Entonces, a que esperás a comprarte los clásicos de Xbox a un precio realmente interesante.

Dead or Alive 3
"El tercero título de esta mítica saga de lucha ha llegado a la perfección técnica."
-Xbox Magazine

Oddworld: Munch's Oddysee
"Técnicamente, el juego es simplemente asombroso. Toda una lección de buen hacer gráfico, sumado a los diálogos inteligentes y bien traducidos."
- El Correo

Project Gotham Racing
"El juego, espectacular donde los haya, con un equilibrio de luces muy bien hallado y el toque manager que lo hace original, alcanza su perfección en la repetición de las carreras..."
- El Periódico de Cataluña

RalliSport Challenge
"Además de las pruebas de rally tradicionales, la gran virtud de este juego es la inclusión de otro tipo de pruebas, lo que aporta una gran variedad de conjunto."
- SuperJuegos

Amped: Freestyle Snowboarding
"Parece que el snowboard está de moda. Los chicos de Xbox sacan un juego con buenos gráficos, centrado en la competición de estilo libre."
- Maxim Spain





www.xbox.com/es



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES



MIDNIGHT CLUB II
Entra en el mundo de las carreras ilegales con la ayuda de coches y motos que irás ganando de forma peligrosa. **062**

SX SUPERSTAR
Un juego de carreras estilo arcade que, pese a haber sido desarrollado por Climax, no resulta demasiado estimulante. **070**

ALIEN VS PREDATOR
Un ETR específico para consola en el que puedes escoger entre las tres razas habituales de esta conocida saga. **072**

LA GRAN EVASIÓN
Pivotal traslada al mundo de los videojuegos la idea de una gran película, en la que la habilidad y el silencio serán cruciales. **066**

XBOX LIVE

MES

ELITE

STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Aventúrate en un universo enorme acompañado de tu equipo y encuentra la Fuerza, tu sable de luz y, de paso, salva la galaxia.

042



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Dispara a tus enemigos tanto en tierra como en el espacio en este *shooter* de aventuras espaciales.

050



OTOGI: MYTH OF DEMONS

Encarna a un samurai muerto viviente que ha sido invocado para equilibrar el flujo de «Chi» de un mundo corrupto por demonios y espíritus diabólicos.

058





STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Han hecho falta 26 años para que apareciera un buen juego de *Star Wars*, pero la espera ha valido la pena

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **BIOWARE**
EDITOR: **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2003**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/**


UN ADELANTO

Aventúrate en un universo enorme acompañado de tu equipo y encuentra la Fuerza, tu sable de luz y, de paso, salva la galaxia.

ALGÚN DÍA tenía que suceder. Aunque muchos ya habían perdido la esperanza, algunos otros sabíamos que la Fuerza llegaría en algún momento u otro, de repente, sin previo aviso. Muchos años han pasado desde la creación de uno de los universos más ricos, imaginativos y fantásticos que haya visto nunca el cine; muchos han sido los videojuegos que han intentado trasladar esa galaxia tan lejana a los circuitos de alguna máquina. Pero nunca antes se había creado algo como *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República.* Los Jedi y compañía han tenido que esperar hasta la llegada de Xbox para demostrar al mundo entero que también ellos pueden ser los protagonistas de un juego fantástico que ofrece todo lo que esperasen un título de estas características.

Olvida todo lo que has visto hasta ahora acerca de *Star Wars* en forma de polígonos. Olvida todos esos juegos horrendos, normales y simples que han inundado ordenadores y consolas en los últimos años. Este juego no tiene nada que ver con ninguno de ellos. Incluso puedes olvidar los dos últimos largometrajes de la saga *Star Wars, La Amenaza Fantasma* y *El Ataque de los Clones*, ya que este título les da mil vueltas en lo que a historia, diálogos, aventura y acción se refiere. Ningún otro juego ha sabido captar la esencia de este universo como lo hace *Los caballeros de la Antigua República.* Ningún otro juego destila grandeza, superproducción y estilo. Grandes esperanzas se habían puesto sobre este título creado por Bioware y, la verdad, es que supera con creces todo lo previsto.

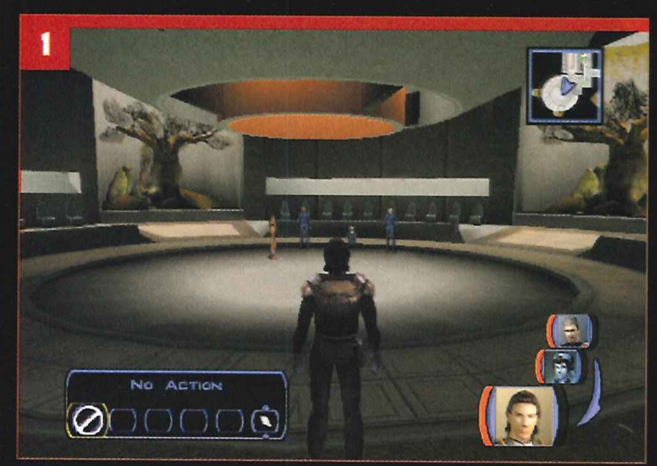
Se trata de uno de esos títulos que uno tiene que descubrir por sí mismo, así pues, si hace tiempo que esperas este juego, te recomendamos que le eches un vistazo a la puntuación que le hemos dado y que vayas corriendo a la tienda a comprarlo. »



CONVIÉRTETE EN UN JEDI

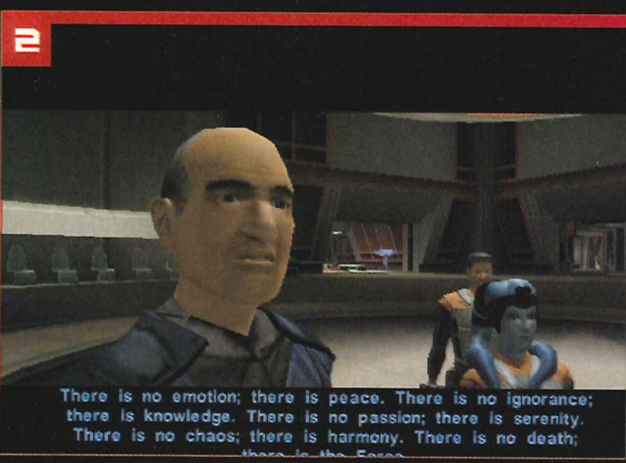
Hay que ser muy bueno para entrar en esta orden.

1



Cuando por fin descubras tu afinidad con la Fuerza, serás trasladado a un campamento de entrenamiento en Dantooine. El camino del sable de luz no es nada fácil.

2



Deberás enfrentarte al consejo Jedi que decidirá si estás preparado para el entrenamiento. Puedes seguir el lado bueno o mentirles y conseguir poder como un Jedi oscuro.

3



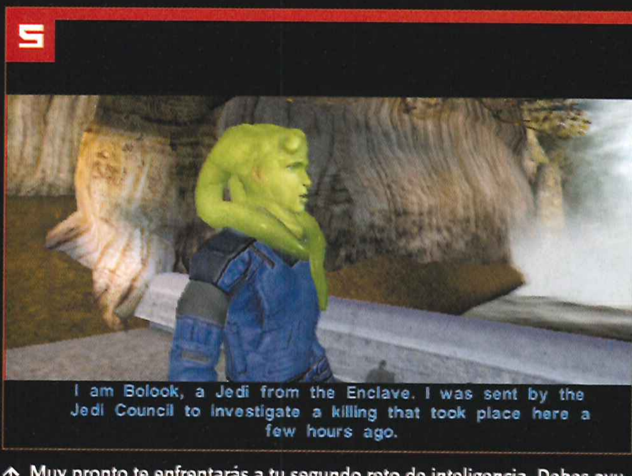
Deberás solucionar una serie de acertijos que tomarán la forma de frases que deberás completar. Este es el primer reto de inteligencia.

4



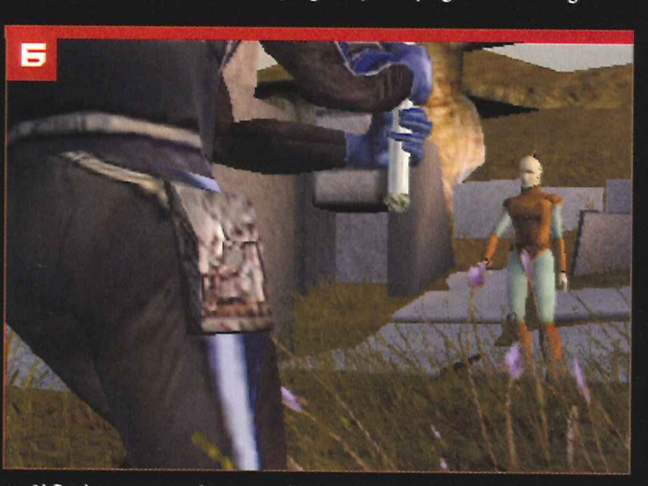
Ahora el consejo te manda en una misión para liberar a un personaje de su aura oscuro. El camino es peligroso y está plagado de enemigos.

5



Muy pronto te enfrentarás a tu segundo reto de inteligencia. Debes ayudar a un viejo Jedi a resolver un caso de asesinato. Concéntrate, no es tan fácil como parece

6



Al final te encontrarás con tu objetivo. Se trata de un Jedi Padawan que ha sido seducido por el lado oscuro. Derrótale y convéncele para que enmiende su camino.

INFORMACIÓN ADICIONAL

D&D
Para aquellos que estén interesados en este tipo de cosas, el juego funciona según las normas del libro de RPG *Wizards of the Coast*. En este sistema, los dados lo controlan todo, desde tus defensas hasta qué probabilidades tienes de persuadir a la señorita de turno que te gusta.

¿CÓMO TE LLAMAS?
Debes elegir tu nombre con mucho cuidado ya que no podrás cambiarlo en ningún momento del juego. Si no estás seguro de cuál escoger, deja que el propio juego decida por ti y es posible que te llames Quich, Loola o Mona Jast. Muy *Star Wars*, ¿verdad?

EL CAMINO A LA GLORIA
Tu viaje hacia el lado bueno o hacia el reverso tenebroso de la fuerza se decide en cualquier acción que hagas, desde cómo respondas al camarero de un bar hasta quién decides matar o rescatar. Una barra en tu pantalla de estado te muestra siempre tu posición en la escala de *bondad*.

ARMAS Y MÁS ARMAS
Bioware te proporciona la posibilidad de jugar con un montón de armas antes de hacerte con el famoso sable de luz. De hecho, cuando por fin consigas tu sable, habrás podido disfrutar de un gran número de espadas y armas de fuego que harán las delicias de cualquier aficionado a la buena acción armamentística.

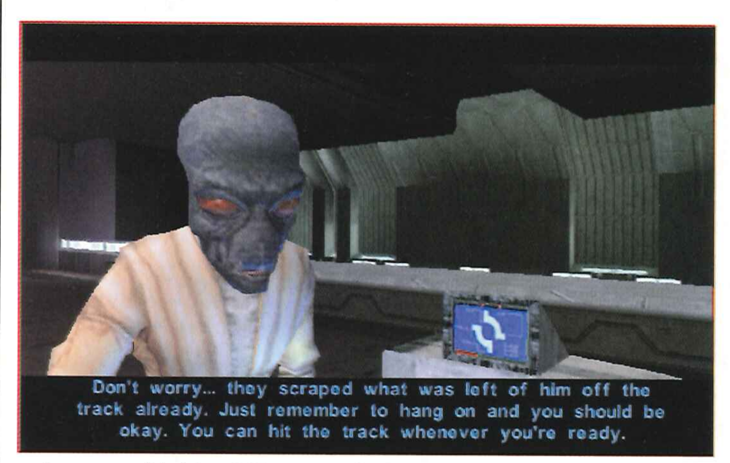
Olvida todo lo que has visto hasta ahora acerca de *Star Wars* en forma de polígonos

Si, por otro lado, eres de los que piensan que se trata de otra licencia más, que los juegos de rol no están hechos para ti o que simplemente en el universo *Star Wars* no hay sitio para otro aficionado más, estás muy equivocado. Sigue leyendo este análisis y seguro que cuando llegues a la última página habrás cambiado de opinión.

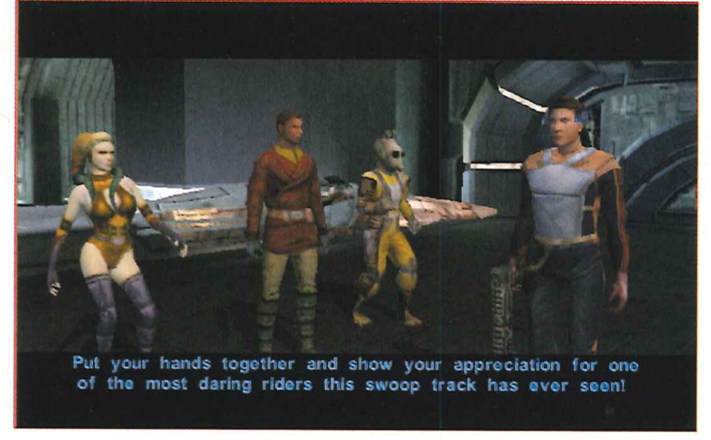
La historia empieza de la siguiente manera: lo primero que debes hacer es crear a tu personaje y, como muy bien habrás supuesto, puedes configurar casi todo lo que se te pase por la cabeza. Cuando termines con esto, prepárate para la acción ya que te encontrarás a bordo de una nave bajo el ataque de los Sith que buscan el cargamento que transportas: una joven Jedi Padawan de nombre Bastila. Así empieza la historia y hasta aquí vamos a contarte ya que tienes que descubrir el resto tu sólo, no podemos contarte más o estropearíamos una de las mayores aventuras que vas a vivir jamás. Sólo te diremos que la acción se desarrolla 4.000 años antes de los eventos



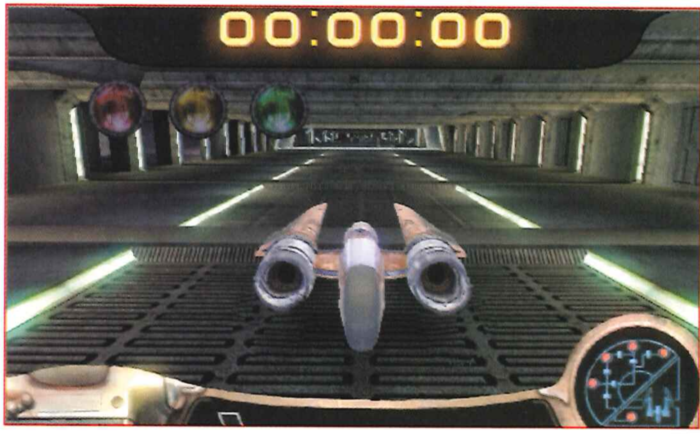
MINIJUEGOS » Hay mucho por hacer en una galaxia como ésta.



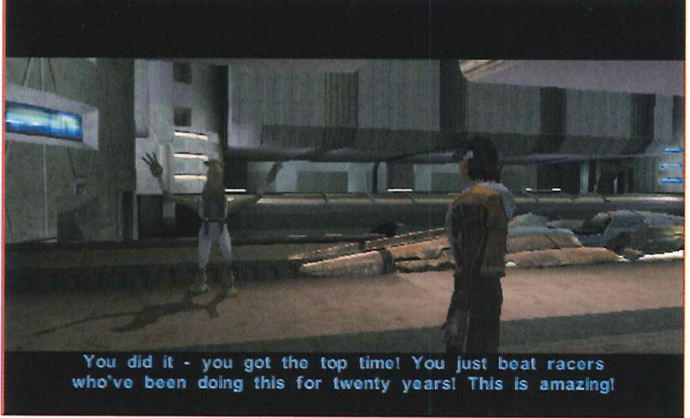
La gran cantidad de mini juegos que hay mantienen el título vivo y ofrecen variedad en todo momento.



Cualquier título que se precie debe incluir un mini juego de carreras de vehículos espaciales.



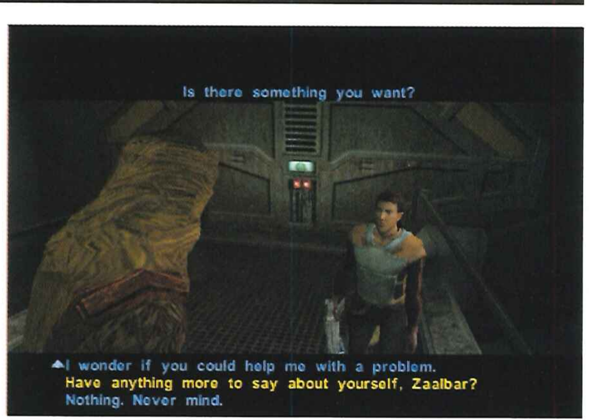
Compite en las carreras y gana suculentos premios.



Para robar tu nave, deberás entrar en los dominios de los Sith.



Cuando consigas mejoras, deja que tu Xbox decida por ti en todas las elecciones.



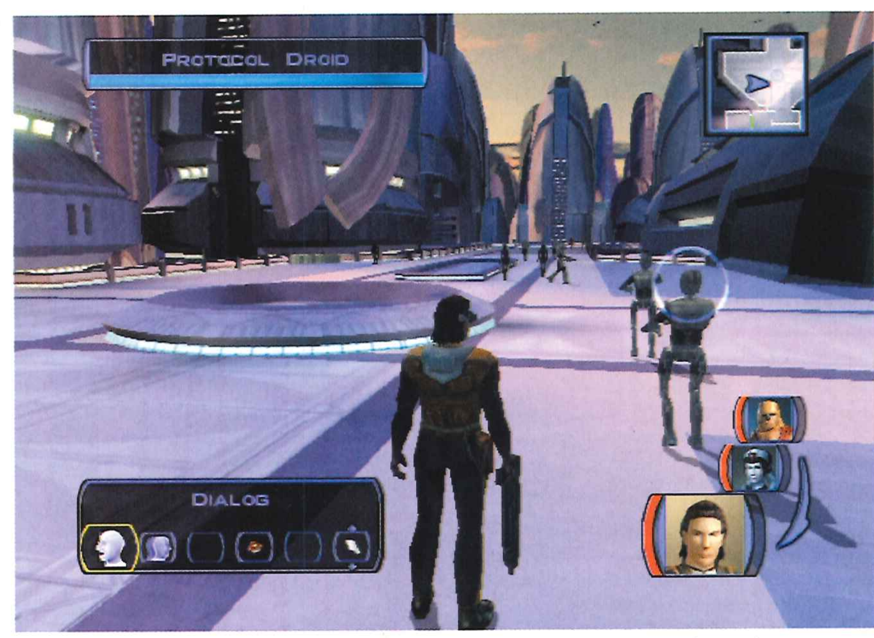
Habla con tus compañeros para conocerlos mejor.

que tienen lugar en las películas y que en todo momento podrás elegir qué camino de la fuerza quieres seguir. Esto, lejos de ser un inconveniente, es una ventaja enorme ya que los creadores han tenido casi libertad absoluta para crear las líneas argumentales que han querido. Además, el final de la aventura es totalmente desconocido e incierto. Y es que el final de la aventura está en tus manos, nunca mejor dicho. La verdad es que *Los Caballeros de la Antigua República* tan sólo ha cogido el universo *Star Wars* y sus bases, el resto es totalmente nuevo. A partir de aquí te embarcarás en momentos absolutamente sorprendentes de resolución de enigmas, combates y aventura.

No vamos a engañarte, un RPG de pura raza corre por las venas del juego, pero no te »



Con tu nave, la Ebon Hawk, el espacio es tuyo.



La primera vez que entres en una ciudad, no podrás creer lo que tus ojos están viendo.



Esta pantalla te ayudará a saber lo que se está cociendo.



R2-D2 no sale en el juego, pero conocerás a sus antepasados.



Todo el mundo tiene algo que decir.

La acción se desarrolla 4.000 años antes de los eventos que tienen lugar en las películas

asustes, los chicos de Bioware han sabido tomar sólo los mejores elementos de este género y mezclarlos de forma que sean comprensibles para el jugador novel y suficientemente complicados para el jugador experimentado. Bioware ha creado un título accesible para todo el mundo. Que te interese el tema o no, eso es otra cuestión. Pero no deberías perderte la mejor oportunidad que tienes de aventurarte en este género de la mano de un grande.

Aunque la verdad es que sería una grave equivocación clasificar a *Los Caballeros de la Antigua República* como un RPG ya que no sólo se trata de un título de este género. Este título es mucho más que eso, también ofrece aventura, acción, resolución de puzzles, estrategia... Es decir, casi todo. Los combates son en tiempo real, pero si lo prefieres, puedes pasar al tradicional sistema de turnos y aburrirte un poco más. Casi todo es configurable. Tú controlas a tu personaje y al juego en sí. Y eso es lo mejor de todo, la sensación que tienes de estar al mando de todo en todo momento. Nunca antes un juego ha conseguido transmitir tan bien la sensación de que eres amo y señor del destino de tu personaje. Y esto lo han conseguido los señores de Bioware gracias a unos elementos como los personajes no jugables que hay repartidos a lo largo y ancho de la aventura. En otros juegos, hablar con personajes no jugables se convierte al final en una tarea pesada, aburrida y tediosa. En cambio, en *Los Caballeros de la Antigua República*, estos personajes tienen una importancia absolutamente vital para el desarrollo y destino final de tu personaje. No sólo te ofrecerán la posibilidad de embarcarte en mini líneas argu- »

JUEGO DE ESPÍAS » ¿Un sable de luz rosa? ¿Quién da más?

PODER disponer de un sable de luz es ya de por sí una experiencia indescriptiblemente única. Pero si a eso le añades el hecho de poder crear tu propio sable de luz, entonces la cosa mejora aún más. *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República* te permite escoger el color, las credenciales y otros aspectos de tu arma más mortífera, ¿no es fantástico?



Visita cuevas de cristales como ésta y, si derrotas a los escorpiones y a las arañas que las pueblan, podrás añadir cristales a tu sable de luz.


Vuelve a tu base y coloca el sable en la mesa para realizar los cambios que te apetezcan. Puedes hacer esto con cualquier mejora o arma de que dispongas.



El color de tu sable de luz dice mucho sobre la personalidad de tu personaje. Además, siempre es más divertido poder personalizar tus armas.

↑ En esta captura puedes ver un ataque potente escogido del submenú para derrotar a los perros Kath.



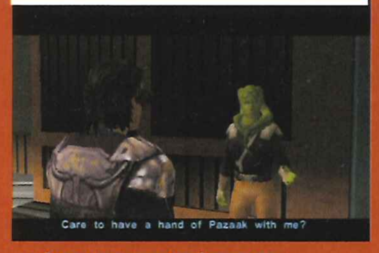
GUIÓN DE CINE
Irónicamente (aunque no nos sorprende en absoluto), el guión de *Los Caballeros de la Antigua República* es mucho mejor que cualquiera de los guiones de las recientes películas de *Star Wars*. Los diálogos son fantásticos, las situaciones espectaculares y, las actuaciones, aunque virtuales, están a la altura del resto del juego. Los extraterrestres hablan en su idioma y todos los personajes se comportan de la forma en que esperas que se comporten. Aunque tranquilo, siempre hay subtítulos para que no te pierdas detalle de las conversaciones.

mentales y en historias nuevas, si no que también dependerá de ellos hacia que lado de la fuerza te decantes. Es decir, si te encuentras a un personaje que requiere tu ayuda y decides ayudarlo, está claro que tu afinidad hacia el lado bueno de la fuerza aumentará. Por otro lado, si decides matar a ese personaje y robarle el dinero, no hace falta que te digamos que vas directo a convertirte en el nuevo Darth Vader del juego.

Pero la cosa no siempre es tan simple como parece. No sólo las acciones que tomes repercutirán en el lado de la fuerza sobre el que te sientes afín, también lo hará tu forma de responder, tu forma de hablar, en definitiva, las respuestas que escojas cuando hables con cualquiera de los miles de personajes que pueblan este universo. Y, las acciones que debas tomar, te plantearán más de un quebradero de cabeza. Vamos a ponerte un ejemplo para que entiendas mejor lo que estamos intentando contarte. En cierto momento del juego, te encuentras con un personaje femenino que requiere de tu ayuda. Este personaje te cuenta que ha perdido el robot que su marido, fallecido hace ya tiempo, había construido para ella a su imagen por si algún día él moría. Decides ir en busca del robot perdido y cuando lo encuentras descubres que el androide en cuestión ha decidido suicidarse. Las razones, según te cuenta él, son que la mujer con la que estaba había empezado a sentir algo por él que no era normal. Es decir, la mujer había empezado a pensar que el robot era en realidad su marido y había intentado hacer *algo* más que hablar con él. El robot, en vistas de la situación, decide huir y quitarse la vida para que la mujer vuelva a relacionarse con humanos y no pierda la cabeza con algo que no es real, con algo que no es su marido en re-

JUGAR A CARTAS » Apuesta y gana.

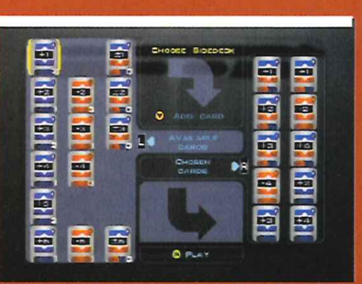
LOS AFICIONADOS a los juegos de rol japoneses reconocerán rápidamente el juego de cartas que se ha incluido en *Los Caballeros de la Antigua República*. Gracias a este juego, llamado Pataak, podrás ganar suculentos premios que te ayudarán en tu aventura. Aquí te mostramos la mejor forma de apostar y ganar.



» Intenta acercarte sin pasarte. Selecciona diez cartas, cuatro de las cuales pasarán a ser tu mano..



» Cada jugador coge una carta de la baraja. Puedes elegir coger una, plantarte o utilizar una de tu mano.



» Las cartas poseen propiedades de *más* y *menos*. Si consigues una carta de *menos 3* en tu baraja de 23 puntos, conseguirás un 20 perfecto.



» Juega tres rondas y derrota a tu oponente para llevarte a casa todas las apuestas que se han hecho de antemano, antes de empezar la partida.

UTILIZA LA FUERZA

No todo se arregla a golpe de espada.

LA MEZCLA perfecta de retos físicos y de inteligencia no es tarea fácil en un videojuego, pero Bioware ha conseguido encontrar un equilibrio sensacional. Al principio del juego encontrarás con un puzzle que te traerá más de un quebradero de cabeza.



Un Rancor enorme protege la puerta por la que debemos entrar.



No, el modo sigilo no funciona, nos comió de un bocado.



Mmm...¿Huesos? ¿Un olor característico? Piensa un poco.



Pulsa el botón negro para utilizar diferentes personajes de tu equipo en combates y en modos de exploración.



Cada vez que abandones tu base o nave podrás elegir dos personajes para que te acompañen

INFORMACIÓN ADICIONAL

DIARO DE UN JEDI
Es posible llevar a cabo un gran número de objetivos o misiones al mismo tiempo en *Los Caballeros de la Antigua República*, de manera que es de agradecer que los chicos de Bioware hayan incluido una especie de diario en el que se detalla todo, desde dónde estás hasta cuál es tu objetivo en el lugar en el que te encuentras. Han pensado en todo, sí señor.



Tu vestuario cambia según el equipo.




Bastila es un personaje la mar de interesante.

alidad. ¿Qué harías ante una situación así? ¿Ayudas a la mujer llevándole el robot de nuevo? ¿Ayudas a la mujer destruyendo al robot para que se relacione con humanos? ¿Cuál crees que será la elección que te llevará hacia el lado oscuro o hacia el lado bueno de la fuerza? No es fácil, ¿verdad? Pues acertijos, puzzles y situaciones como ésta hay cientos repartidos por todo el juego. Y la verdad es que le dan una sensación de libertad de elección al juego como nunca antes habíamos visto en ningún otro título.

Como habrás notado ya, no hemos hablado mucho del aspecto técnico del juego ya que seguro que ya has visto las capturas y te has dado cuenta de que estás ante uno de los universos más complejos y mejor recreados en la historia de los videojuegos. La banda sonora le sigue a la par y, el control y el sistema general del juego, son para quitarse el sombrero. Si eres de los que espera ansioso la llegada de *Halo 2* o de los que matarías por poder jugar ahora mismo a *Fable* o, incluso, de los curiosos que quieren descubrir cómo será *BC*, *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República* es el mejor remedio para esa ansiedad que te inunda en este momento. Aunque la verdad es que si ninguno de los títulos anteriores estuviera previsto para las próximas navidades, *este juego* seguiría siendo un juego imprescindible en tu catálogo personal. Para que lo entiendas de una vez por todas, *Los Caballeros de la Antigua República* es tan importante como *Halo*. ¿Ha quedado claro así? Nosotros creemos que sí.



VEREDICTO

POTENCIAL
Ciudades enteras repletas de personajes, cada una con su propia historia y sus líneas argumentales.

ESTILO
Localizaciones que quitan el hipo y personajes entrañables por todas partes. Sin olvidar que puedes empuñar un sable de luz.

ADICCIÓN
El mundo más absorbente y completo que se haya creado jamás en un título de Xbox.

LONGEVIDAD
Un universo entero para que lo explores y soluciones los objetivos repartidos en montones de mundos.



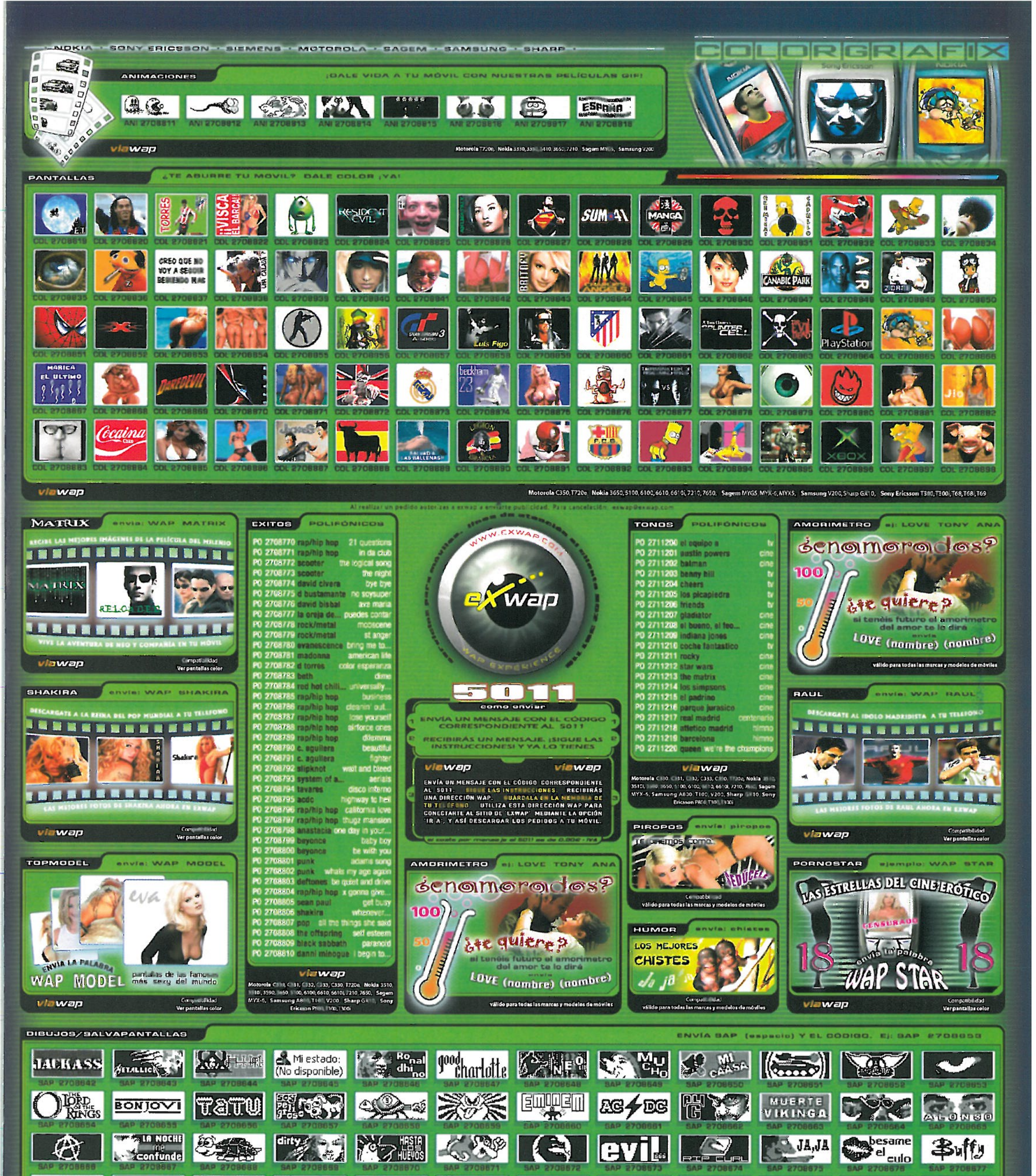
LO MEJOR
+ MEJOR RPG OCCIDENTAL JAMÁS CREADO
+ SABLES DE LUZ
+ HISTORIA
+ TANTO POR HACER

LO PEOR
- LA PRINCESA LEIA NO ESTÁ EN EL JUEGO
- ¿NADA?

RESUMEN
Muy importante en la historia de los videojuegos y la prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

9,5//10



NOKIA · SONY ERICSSON · SIEMENS · MOTOROLA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP
COLORGRAFIX
ANIMACIONES
¡DALE VIDA A TU MÓVIL CON NUESTRAS PELÍCULAS GIF!
ANI 2708811 ANI 2708812 ANI 2708813 ANI 2708814 ANI 2708815 ANI 2708816 ANI 2708817 ANI 2708818
viawap
PANTALLAS
¿TE ABURRE TU MÓVIL? DALE COLOR ¡YA!
viawap
Motorola C350, T720e, Nokia 3650, 5100, 6100, 6610, 6610i, 7210, 7650, Sagem MYG5, MYX-6, MYX5, Samsung V200, Sharp GX10, Sony Ericsson T300, T68, T68i, T69
MATRIX envía: WAP MATRIX
viawap
SHAKIRA envía: WAP SHAKIRA
viawap
TOPMODEL envía: WAP MODEL
ENVÍA LA PALABRA WAP MODEL
pantallas de las famosas más sexy del mundo
viawap
EXITOS POLIFÓNICOS
PO 2708770 rap/hip hop 21 questions
PO 2708771 rap/hip hop in da club
PO 2708772 scooter the logical song
PO 2708773 scooter the night
PO 2708774 david civera bye bye
PO 2708775 d bustamante no soysuper
PO 2708776 david bisbal ave maria
PO 2708777 la oreja de... puedes contar
PO 2708778 rock/metal moosene
PO 2708779 rock/metal st anger
PO 2708780 evanescence bring me to...
PO 2708781 madonna american life
PO 2708782 d torres color esperanza
PO 2708783 beth dime
PO 2708784 red hot chili... universally...
PO 2708785 rap/hip hop business
PO 2708786 rap/hip hop cleanin' out...
PO 2708787 rap/hip hop lose yourself
PO 2708788 rap/hip hop airforce ones
PO 2708789 rap/hip hop dilemma
PO 2708790 c. aguilera beautiful
PO 2708791 c. aguilera fighter
PO 2708792 slipknot wait and bleed
PO 2708793 system of a... aerials
PO 2708794 tavares disco inferno
PO 2708795 acdc highway to hell
PO 2708796 rap/hip hop california love
PO 2708797 rap/hip hop thugz mansion
PO 2708798 anastacia one day in your...
PO 2708799 beyonce baby boy
PO 2708800 beyonce be with you
PO 2708801 punk adams song
PO 2708802 punk whats my age again
PO 2708803 deftones be quiet and drive
PO 2708804 rap/hip hop x gonna give...
PO 2708805 sean paul get busy
PO 2708806 shakira whenever...
PO 2708807 pop all the things she said
PO 2708808 the offspring self esteem
PO 2708809 black sabbath paranoid
PO 2708810 danni minogue I begin to...
viawap
WWW.EXWAP.COM
exwap
WAP EXPERIENCE
5011
como enviar
1 ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011
2 RECIBIRÁS UN MENSAJE. ¡SIGUE LAS INSTRUCCIONES! Y YA LO TIENES
viawap viawap
ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE "EXWAP" MEDIANTE LA OPCIÓN "IR A", Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.
AMORIMETRO ej: LOVE TONY ANA
¿enamorados?
100
50
¿te quiere?
si tenéis futuro el amorímetro del amor te lo dirá
LOVE (nombre) (nombre)
válido para todas las marcas y modelos de móviles
TONOS POLIFÓNICOS
PO 2711200 el equipo a tv
PO 2711201 austin powers cine
PO 2711202 batman cine
PO 2711203 benny hill tv
PO 2711204 cheers tv
PO 2711205 los picapiedra tv
PO 2711206 friends tv
PO 2711207 gladiator cine
PO 2711208 el bueno, el feo... cine
PO 2711209 indiana jones cine
PO 2711210 coche fantastico tv
PO 2711211 rocky cine
PO 2711212 star wars cine
PO 2711213 the matrix cine
PO 2711214 los simpsons cine
PO 2711215 el padrino cine
PO 2711216 parque jurasico cine
PO 2711217 real madrid centenario
PO 2711218 atletico madrid himno
PO 2711219 barcelona himno
PO 2711220 queen we're the champions
viawap
PIROPOS envía: piropos
válido para todas las marcas y modelos de móviles
HUMOR envía: chistes
LOS MEJORES CHISTES
válido para todas las marcas y modelos de móviles
AMORIMETRO ej: LOVE TONY ANA
¿enamorados?
¿te quiere?
si tenéis futuro el amorímetro del amor te lo dirá
LOVE (nombre) (nombre)
válido para todas las marcas y modelos de móviles
RAUL envía: WAP RAUL
viawap
PORNOSTAR ejemplo: WAP STAR
LAS ESTRELLAS DEL CINE ERÓTICO
18
envía la palabra
WAP STAR
viawap
DIBUJOS/SALVAPANTALLAS
ENVÍA SAP (espacio) Y EL CÓDIGO. Ej: SAP 2708653
JACKASS
Mi estado: (No disponible)
BONJOVI
TATU
AC/DC
MUERTE VIKINGA
evil
JA,JA
besame el culo
Buffy
SIMS
Yogi
T3
SYSTEM OF A DOWN
Play more
PRIMAL
SEVILLA FC
TE BUSCAN
¡HAY QUE FOLLAR!
69
100años





Yo, de mayor, quiero ser cazarecompensas

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **WARTHOG**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL GAMES**
LANZAMIENTO: **AGOSTO 2003**
JUGADOR: **1**
WEB: **WWW.MACEGRIFFIN.COM**

UN ADELANTO

Dispara a tus enemigos tanto en tierra como en el espacio en este *shooter* de aventuras espaciales.

MACE GRIFFIN cayó en la trampa. Bueno, él y todos sus compañeros, con la única diferencia de que él quedó vivo y el resto no. Al quedar como único testigo de lo sucedido en aquella misión de exploración, no pudo defenderse de las acusadoras palabras de «desobediencia» y «traición» por lo que tuvo que cumplir condena. Una larga pena de 10 años en la prisión de Colony Delta, el más duro de los penales. Rodeado de aquellos a los que había encarcelado cuando trabajaba como Ranger, su frustración y sed de venganza creció día a día.

Fue justamente en la cárcel donde se enteró de las múltiples conspiraciones que sucedían en la galaxia Vagner. Curiosamente en todas estas confabulaciones y falsas acusaciones, siempre estaban involucrados de alguna u otra forma el cuerpo de policía de los Rangers. Alguien se estaba tomando demasiadas molestias en dejarlos mal y sus planes estaban dando sus frutos ya que el recelo de los habitantes de aquella galaxia aumentaba día a día.

Largos años de reclusión fueron una dura tortura para Griffin pero por fin quedó libre de su condena. Sin un crédito en el bolsillo y sin ningún conocido que pudiera ayudarle, no le quedó más opción que enrolarse como Bounty Hunter -caza recompensas en inglés- y utilizar su larga experiencia de pistolero. El cuerpo de Bounty Hunters había sido creado tras la disolución de los Rangers para controlar el delito galáctico que crecía día a día; podía ser una oportunidad única para ganar dinero y vengarse de aquellos que le

ME ENCANTA SER GRIFFIN»

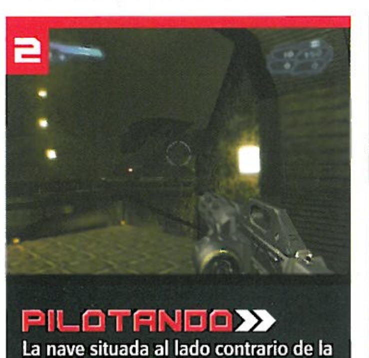
Hay acción a raudales en el juego así que déjanos ser tu guía

VAMOS A LA OFICINA»
Necesitas llegar hasta esa ventana. Ten el arma a punto.



1

2



PILOTANDO»
La nave situada al lado contrario de la oficina te ayudará a escapar en caso de necesidad.

A DISTANCIA»
Hay muchos enemigos que te separan de la oficina, así que mejor cargarse unos cuantos a distancia.

3

4



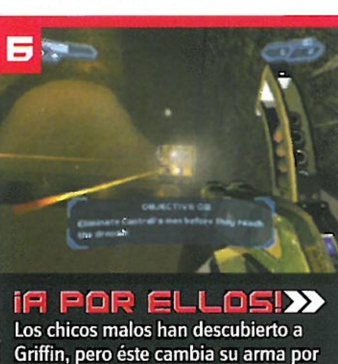
¡BOOM!»
Dales un poco de luz a tus enemigos con la ayuda de esta pequeña bomba termo-nuclear manual.

NADIE EN LA OFICINA»
Nada es lo que parece. La oficina está vacía pero tienes la sensación de que aquí hay gato encerrado.



5

6



¡A POR ELLOS!»
Los chicos malos han descubierto a Griffin, pero éste cambia su arma por un lanzacohetes y da buena cuenta de ellos.

¡FUEGO EN EL AGUJERO!»
El ascensor podría ser una buena vía de escape pero no con ese misil en medio.



7

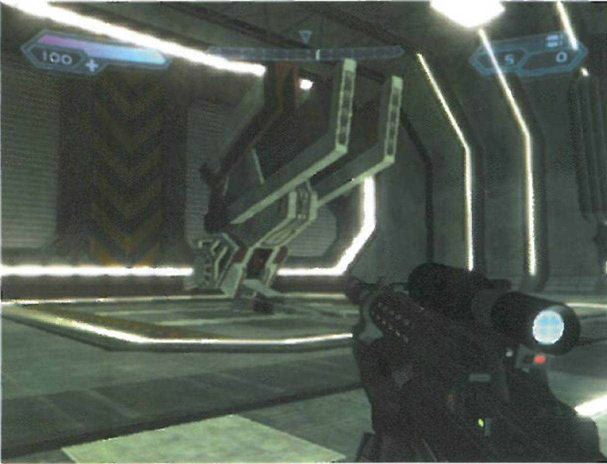
8



ABRE TU MENTE»
Es hora de ir a por el cabecilla de los malos, así que ábrete paso eliminando a tus enemigos hasta llegar al ascensor.




Disparar a los explosivos siempre es bueno para echarse unas risas.



El Acolute, una pequeña nave pero llena de poder destructivo.

» habían privado de su libertad durante una década y conocer sus motivos para hacerlo.

Mace Griffin Bouny Hunter parte como un serio competidor de *Halo*. No sólo por un argumento bastante trabajado como puede comprobarse leyendo las líneas superiores, sino también por la dirección que toman ambos juegos. En muchos aspectos se podría considerar a este *Bounty Hunter* como el hermano pequeño del gran *Halo*. No llega a su calidad, pero se notan sus denodados esfuerzos por intentarlo. Detalles como controlar diversas naves espaciales o un desarrollo de la acción continuo, sin cortes de ningún tipo, nos recuerda al título de Bungie. Pero aquí no acaban las similitudes. Las luchas con disparos de ambos títulos es muy parecida, con enfrentamientos casi continuos pero espaciados correctamente y un ritmo de la historia muy ajustado para mantenerte pegado a la pantalla. Por supuesto, *Halo* sale ganando en todos los puntos, pero es meritorio ver cómo Warthog se ha acercado bastante al ideal de *shooter* que todos tenemos en mente.

Bounty Hunter no aporta nada nuevo al género, cosa algo habitual y aceptada por la gran mayoría de todos nosotros, pero es que además de esto, que bajo algunas circunstancias podría pasarse por alto, también cuenta con dos graves, gravísimos, errores que bajo nuestro punto de vista no deberían existir.

Uno de ellos es la total ausencia de niveles de dificultad y modos de juego alternativos. Una vez acabado el juego se acabó la diversión. No hay más por ver. La función ha terminado y que todo el mundo se vaya a su casa. Es desconcertante e ilógico en esta generación de videojuegos en los que se exprime al máximo un título. Todo lo contrario de lo que sucede con los muchísimos modos de juego de los que hacía gala, por ejemplo, *Timesplitters 2*. Sí, vale, el juego merece la pena por muchos otros aspectos que faltan por comentar, pero ello no compensa este vacío. El segundo fallo y del que más nos quejamos es que no haya modo multijugador, ni cooperativo, ni *deathmatch* y, por supuesto, tampoco hay conexión a *Xbox Live*. ¿De qué sirve tener cuatro mandos si después juegos como éste no los aprovechan? »

» INFORMACIÓN ADICIONAL

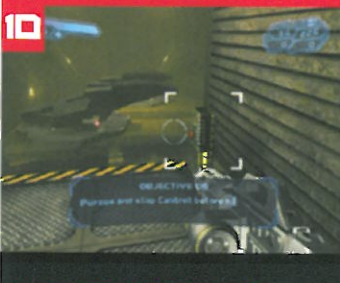
» CAJAS CON SORPRESA
En la mayoría de *FPS*, hay cajas con un buen montón de cositas buenas escondidas en su interior. *Bounty Hunter* no iba a ser menos. Búscalas y redúcelas a cenizas porque encontrarás munición y botiquines muy útiles para tu aventura.

» CARGAMENTO ESPACIAL
La próxima vez que abandones tu nave espacial para comenzar una misión asegúrate de pasar por la bahía de carga. Allí encontrarás un buen montón de armas almacenadas, esenciales para comenzar con buen pie tu trabajo.

durante unos minutos en la vida del señor Mace Griffin.

A MUERTE
Los malos intentan proteger el ascensor con su vida. Pero la justicia prevalece gracias a Mace y sus armas.


9


10

HACIA ABAJO
Finalmente te has hecho con el control del ascensor; ahora, date prisa porque el tiempo apremia y el malo se escapa.

¡YO DIGO SALTA!
El ascensor tardaba mucho en bajar así que decidimos saltar a la galería de abajo y correr un poco hasta la nave.


11


12

BIENVENIDO A BORDO
Llegamos a la nave espacial y estamos en la cabina del piloto... ¿dónde demonios está el botón de ignición?

¡DESPEGUE!
Hace más de un minuto que el jefe se ha ido y nosotros todavía en el túnel. ¡Es hora de apretar a fondo!


13


14

PILOTO ESPACIAL
Ya estamos en la salida. Sólo queda evitar golpear los laterales y salir a por el malo.

¡LO TENEMOS!
Quedan ocho segundos para terminar la misión y todavía seguimos disparando al objetivo... No nos queda tiempo.


15


16

¡BUEN TRABAJO!
Con un margen escasísimo de tiempo, finalmente pudimos acabar con el malo. Pero aquí no acaba la aventura...

INFORMACIÓN ADICIONAL

MUÉRETE YA
Asegúrate de matar bien muertos a los malos porque tienen la mala costumbre de simular su muerte y después liquidarte por detrás. Ve con cuidado, por si acaso.

ARACNOFÓBIA
Hay un buen puñado de arañas gigantes que tendrás que despachar antes que salten y te inyecten algún tipo de veneno. No son enemigos a tener muy en cuenta pero en algunos niveles te encontrarás con nidos de estas criaturas que incluso necesitarán explosivos para ser destruidos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

DOS EN UNO
Algunas armas tienen un muy útil disparo secundario; pulsa el gatillo izquierdo y una granada se convertirá en una bomba aturdidora que además provoca un divertido efecto borroso si te pilla cerca. Atento también a la escopeta. El número de veces que aprietes el gatillo izquierdo determinará los disparos que escupirá simultáneamente. Mortal de necesidad además de ser divertido.


El combate espacial es genial pero... ¿dónde está la Estrella de la Muerte?


No sólo dispararás a humanos, también hay que tratar con feos aliens.

Si olvidamos estos aspectos, descubrimos que *Bounty Hunter* es un gran juego. La aventura de meterse en la piel de Griffin nos llevará por todos los confines de la galaxia Vagner en busca de venganza mientras nos divertimos al mismo tiempo. El desarrollo del juego cuenta con dos partes diferenciadas pero que se entrelazan una y otra vez en todas las misiones. Una es mientras pilotamos la nave espacial y la otra es cuando caminamos a pie. Es grato descubrir que para empezar una misión comenzamos pilotando nuestra nave, para aterrizar en el punto de conflicto, soltar los mandos, coger el rifle y salir a matar unos cuantos delincuentes. Más tarde, a medida que avanza la misión, puede que necesitemos volver al hangar, subirnos de nuevo a la nave, despegar e ir en busca del cabecilla al espacio exterior para, tras una serie de disparos espaciales, caer en nuestras garras. Toda la acción es continua, algo magnífico que te mete de lleno en la aventura mientras disfrutas como un niño.

Las misiones que ofrece *Bounty Hunter* no son especialmente variadas. La mayoría tratan de eliminar a algún desalmado delincuente o controlar una situación tensa a base de repartir plomo. Pero lo que sí es variado es su desarrollo. Son misiones larguísimas en longitud y a medida que avanzamos los objetivos van cambiando atendiendo a un desarrollo argumental planificado. La contrapartida de esto es lo lineal que llegan a ser las fases. No hay ningún tipo de contenido laberíntico sino que siempre es un avanzar hacia delante cumpliendo los objetivos. Nunca hay dos puertas abiertas por las que pasar, así que en ningún momento quedaremos atascados buscando algún objeto o atendiendo a la resolución de un puzzle, que por cierto son escasos.



BANDIDOS A LAS CINCO EN PUNTO

No toda la acción va a ser en tierra. ¡Es hora de convertirte en un Ranger espacial!

HAY DOS objetivos esenciales en las misiones espaciales: disparar a los enemigos o ir a algún sitio. Aquí te explicamos cómo funciona el tema.



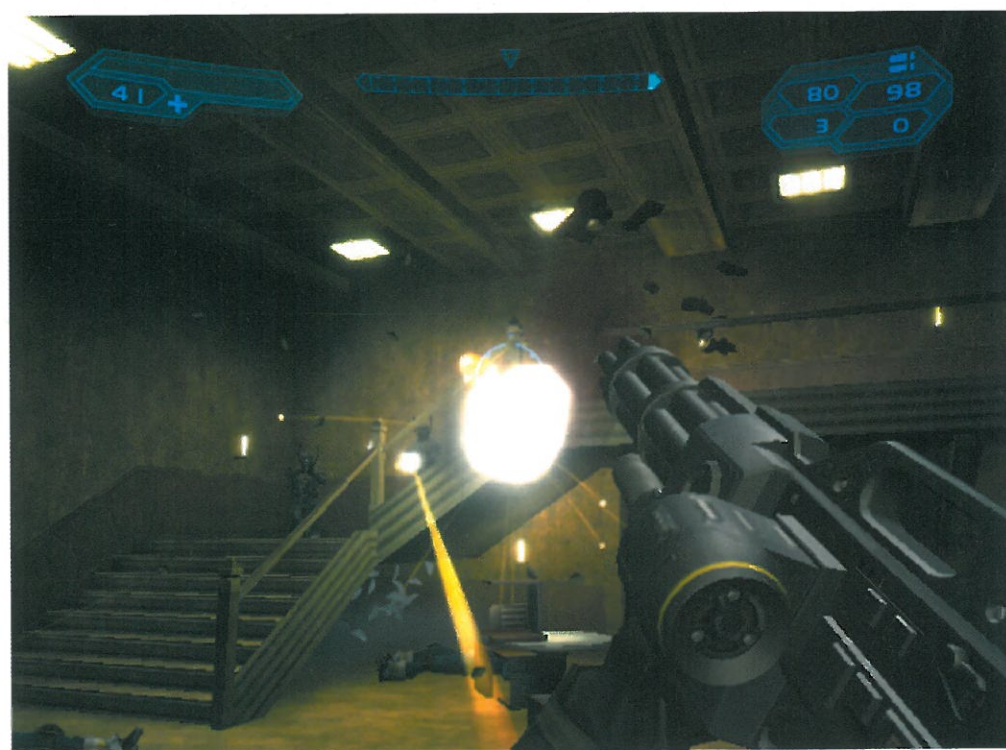
OBJETIVO LOCALIZADO: La retícula cambia de color cuando apuntamos a un enemigo el tiempo suficiente como para activar los misiles. Ahora lanza uno e irá directamente a por él. También puedes disparar un poco tus cañones láser para darle más emoción.



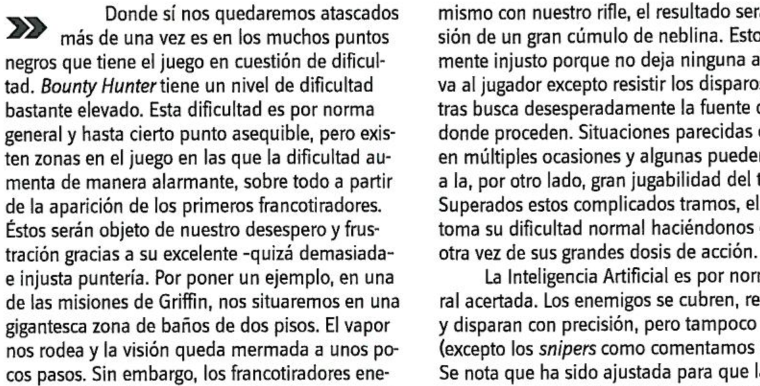
MANIOBRA DE ATRAQUE: Si no quieres acabar destrozando tu nave, mejor será que la alinees correctamente con los portales luminosos y reduzcas un poco la velocidad. Una vez los atravieses, el rayo tractor se hará cargo de la nave por lo que podrás soltar los mandos y pulir tus armas.



A veces te encontrarás en medio de batallas con los aliados, pero dispararles no está penalizado.



Una reyerta en un bar. Lo más parecido al viejo oeste.



Espero que las paredes sean fáciles de limpiar.

Donde sí nos quedaremos atascados más de una vez es en los muchos puntos negros que tiene el juego en cuestión de dificultad. *Bounty Hunter* tiene un nivel de dificultad bastante elevado. Esta dificultad es por norma general y hasta cierto punto asequible, pero existen zonas en el juego en las que la dificultad aumenta de manera alarmante, sobre todo a partir de la aparición de los primeros francotiradores. Éstos serán objeto de nuestro desespero y frustración gracias a su excelente -quizá demasiada- e injusta puntería. Por poner un ejemplo, en una de las misiones de Griffin, nos situaremos en una gigantesca zona de baños de dos pisos. El vapor nos rodea y la visión queda mermada a unos pocos pasos. Sin embargo, los francotiradores enemigos podrán dispararnos desde lejos una y otra vez mientras nosotros los buscamos desesperadamente entre el vaho. Ellos pueden ver a través del vapor, pero si intentamos nosotros hacer lo mismo con nuestro rifle, el resultado será la visión de un gran cúmulo de neblina. Esto es totalmente injusto porque no deja ninguna alternativa al jugador excepto resistir los disparos mientras busca desesperadamente la fuente desde donde proceden. Situaciones parecidas ocurrirán en múltiples ocasiones y algunas pueden afectar a la, por otro lado, gran jugabilidad del título. Superados estos complicados tramos, el juego retoma su dificultad normal haciéndonos disfrutar otra vez de sus grandes dosis de acción.

La Inteligencia Artificial es por norma general acertada. Los enemigos se cubren, retroceden y disparan con precisión, pero tampoco mucha (excepto los *snipers* como comentamos antes). Se nota que ha sido ajustada para que la acción sea un reto para el jugador y pronto descubriremos qué armas van mejor para según qué enemigos. Sin embargo, en ocasiones muy puntuales, hemos apreciado algún que otro fallo en la programación de la IA, dándose situaciones tan absurdas como no vernos a pesar de estar al lado del enemigo o tan curiosas como dispararse entre ellos sin motivo aparente. Repetimos que son muy ocasionales porque por norma general la IA actúa igual de bien que en *Halo*.

El motor gráfico de *Bounty Hunter* mueve con gran soltura el juego. Unos constantes 60 fotogramas por segundo serán los protagonistas principales, además de disfrutar de alguna excentricidad como un leve efecto *bump-mapping*. El modelado de los personajes es muy bueno, así como la gran variedad de enemigos con los que nos enfrentaremos. También el diseño de los niveles cumple con creces su función a pesar de la linealidad comentada antes. En general, son escenarios interiores pero que llegan a ser gigantescos en algunas misiones, tanto en altura como en longitud, dotando a la aventura de una amplitud muy satisfactoria. El único punto



INFORMACIÓN ADICIONAL

HOLA *HALO*

No sólo es el control de las naves lo que nos recuerda a *Halo*. También el escudo que evita perder energía y que se regenera a los pocos segundos, e incluso con un efecto de sonido muy similar.

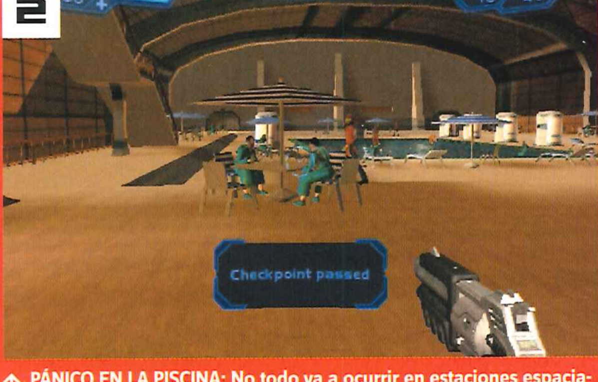


LOS PASEOS DE MACE

Los niveles ofrecen una gran diversidad de escenarios.



ACABA CON LOS LADRONES de animales: En este nivel deberás pararle los pies a los bandidos que se dedican a robar el *stock* de animales de tu cliente.



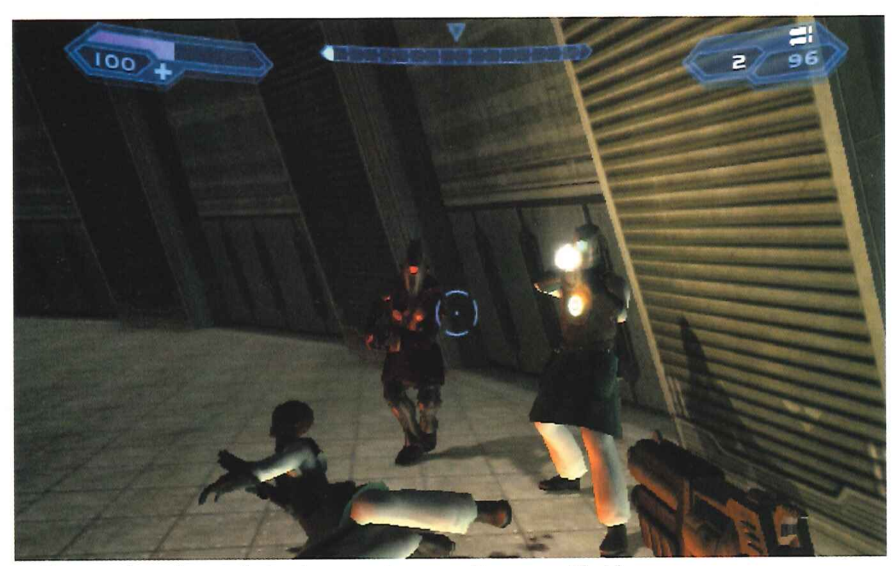
PÁNICO EN LA PISCINA: No todo va a ocurrir en estaciones espaciales y estaciones mineras. Aquí un VIP necesita protegerse de los villanos que le amenazan.



PELEA EN EL BAR: Ésta es una parte de la estación minera, pero a juzgar por el estado del lugar, parece que ya han destrozado todo antes de que tú llegaras.



EL CRAZY TAXI DEL FUTURO: Estos taxis voladores son sólo una pequeña parte de este gigantesco nivel. Tu trabajo es asegurarte que no pasan de aquí.



Vosotros dos vais a morir. Igual que vuestro compañero que está ahí.

criticable de todo el aspecto gráfico es la baja calidad y lo borrosas que llegan a ser algunas texturas, comprensible -aunque no perdonable- si tenemos en cuenta que es un juego multiplataforma. El sonido está a la altura en todo momento con unas melodías estelares épicas dignas de cualquier película espacial. Las explosiones, ruido de ametralladoras, pistolas y demás también son dignos de mención pero no son tan impactantes como en otros títulos.

Así que podemos afirmar que *Mace Griffin* es un buen *shooter* de acción que hará las delicias especialmente de aquellos que son de gatillo fácil. Apenas hay puzzles ni laberintos pero sí mucha, mucha acción y enemigos a los que abatir. Su dificultad es elevada pero superable. No es un *shooter* perfecto, principalmente por la falta de más niveles de dificultad y opciones multijugador, pero sí puede ser un buen comienzo para una posible saga de *Bounty Hunter*.



XBOX

VEREDICTO

POTENCIAL
Motor sólido y fluido. Peca de algunas texturas de poca calidad.

ESTILO
El desarrollo, aunque no es original, es efectivo principalmente por su gran variedad.

ADICCIÓN
Te mantendrá enganchado toda la aventura, sin duda.

LONGEVIDAD
El juego es largo pero no hay niveles de dificultad ni modos de juego alternativos.

LO MEJOR
+ ACCIÓN A RAUDALES
+ JUGABILIDAD
+ DOBLAJE AL CASTELLANO

LO PEOR
- NO HAY MULTIJUGADOR
- LINEAL LA MAYORÍA DEL TIEMPO

RESUMEN
Aunque no llega a la calidad de otros *shooters*, sabe entretener gracias principalmente a sus grandes dosis de acción.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.1//10

¡SUSCRÍBETE!

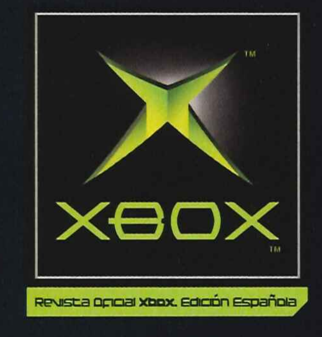
12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.



www.revistaoficialxbox.net

ASEGÚRATE
TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!
Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!
Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!
Noticias, avances y análisis antes que nadie.

SORTEO

La Revista Oficial Xbox Edición Española sortea toallas de Xbox entre las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.



*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y PARTICIPAR EN EL SORTEO DE TOALLAS**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

Teléfonos..

Población..

Provincia.. C. P. ....

Correo electrónico..

FORMA DE PAGO:

MC Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo** a MC Ediciones, S.A.

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2003

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



↑ Probar las diferentes armas puede facilitar el combate.



↑ Usar la magia es obligatorio para sobrevivir.



↑ Es muy aconsejable aprender a usar los combos de espada y magias.



↑ Para estar muertos, cómo pelean estos condenados.

Combate sin regua contra el ejercito de las tinieblas

OTOGI MYTH OF DEMONS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **FROM SOFTWARE**

DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**

LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2003**

MULTIJUGADOR: **1**

WEB: **WWW.FROMSOFTWARE.COM**







From Software ha mezclado su talento con el excelente hardware de Xbox y el resultado es uno de los mejores títulos de acción para la consola.

RAIKOH era, en vida, un sanguinario samurai, pero tras su muerte, su alma entra en el reino situado entre la vida y el mundo de las tinieblas. Durante su vida, Raikoh ha causado muchas muertes y destrucción a sus semejantes, por lo que su alma permanece manchada con la sangre de sus víctimas. Para conseguir su redención, Raikoh deberá limpiar la tierra de la invasión de los demonios, misión para la que recibe fuerza y poder, además de una maldición que le obligará a destruir a sus enemigos sin parar, ya que su tiempo es limitado.

Las huestes malditas han conseguido romper el gran sello después de que éste impidiera su paso a nuestro mundo durante mil años. Fue construido sobre la tumba de los poderosos magos que servían en la corte, pero ahora ese cementerio es un nido de almas en pena y criaturas del más allá.

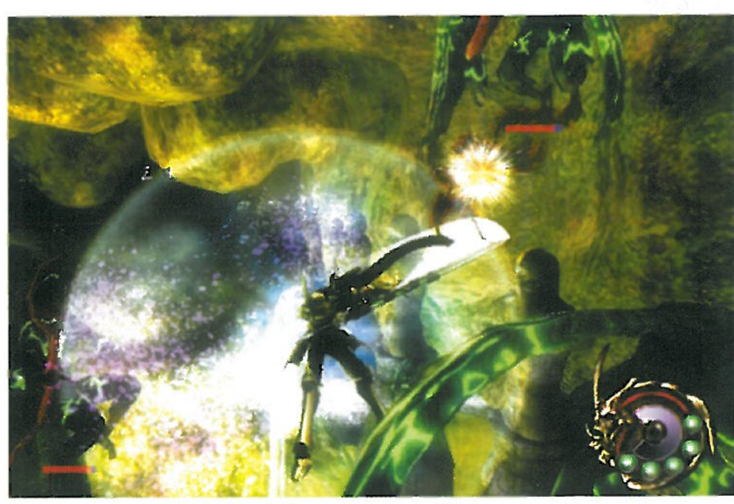
Si ya estamos muertos, ¿significa eso que no pueden matarnos? Por desgracia, *Otogi* cumple la larga tradición de estamparnos el cartelito de *game over* cuando nuestra energía llega a cero. Este no sería un problema nuevo si no fuera porque nuestra energía no es lo único que llega a cero en *Otogi*. Si nuestro implacable asesino Raikoh no cumple su misión antes de que la barra de energía morada (la cual no tiene nada que ver con la vida del personaje, expresada en forma de círculos) llegue a su fin, nos podremos ir despidiendo de la partida... suena duro pero es real. Si queremos sobrevivir el máximo tiempo posible mientras realizamos la misión, tendremos que ir matando enemigos constantemente, lo cual nos añadirá tiempo extra.

Con este «añadido» (en realidad Raikoh no puede permanecer mucho tiempo entre los mortales, de ahí la barra morada) se han conseguido dos cosas: la primera es que nos cojamos unos mosqueos que no veas cuando nos matan por el tiempo, justo cuando estamos por el final o no hemos sabido qué hacer en ese momento. La segunda es positiva, ya que añade un grado de tensión que nos hace buscar rivales en todo momento sin pararnos a pensar cuantos nos quedan ya que, pase lo que pase, van a morir todos.

¿Qué tipo de juego vamos a encontrar en *Otogi*? Su componente principal es el de un arcade en tercera persona, que mezcla conceptos de *Devil May Cry* o *Gun Valkirie*, junto a un excelente diseño japonés, que mezcla leyendas y mitología. Sin llegar a ser un juego de Rol, la magia y la evolución del personaje a través de la fórmula de acumular puntos de experien- »



↑ ↑ **Los enemigos finales, son realmente duros de pelar.**



↑ **Es importante cumplir la misión cuanto antes, el tiempo apremia.**



↑ **El efecto de vuelo nos será útil constantemente.**

Tras finalizar cada zona, si hemos luchado lo suficiente subiremos de nivel y mejoraremos nuestras estadísticas de ataque y defensa

»cia son verdaderamente importantes para el desarrollo del juego. Al subir de nivel, se incrementarán los círculos que indican nuestra energía; inicialmente son sólo tres, y pronto comprobaremos como resultan un tanto escasos en los niveles más densamente poblados.

El control de Raikoh se realiza de forma bastante sencilla: disponemos de dos botones para golpear, uno más rápidamente y el otro con más fuerza, mientras que con el tercer botón lanzaremos nuestros ataques mágicos, dejando el cuarto para realizar el salto.

A parte de los ataques básicos o el salto, y dado que la mayoría de los enemigos que nos atacan son voladores, disponemos de un movimiento de aceleración con el que nos desplazaremos horizontalmente a gran velocidad, usando el gatillo derecho del mando. Si estamos en tierra servirá para huir de alguna emboscada, pero si estamos en pleno salto servirá para desplazarnos por el aire de una forma similar a *Gun Valkirie*, pero con menos complicación en el control.

Además de la espada con la que comenzamos a luchar, podremos ir adquiriendo más armamento al ir superando niveles: espadas dobles, mazas, etc....Existen bastantes diferencias en el cuerpo a cuerpo y el poder mágico de cada una por lo que a veces tendremos que probar con otras armas o magia si vemos que nos atascamos en algún nivel.

El nivel de acción y destrucción en *Otogi* es tan alto como espectacular, así que no os dejéis engañar por los niveles iniciales en los que apenas nos agobian unos cuantos enemigos. Cuando la cosa se pone seria, no pararemos de combatir, pero siempre dentro de unos límites, sin llegar a los extremos de *Dinasty Warriors*. La interacción con el escenario nos permite destruir muros y edificios de un potente golpe con la espada, si bien no hay nada como despedazar a los enemigos arrojándolos de un golpe contra un muro y destrozarlo con el impacto... casi notamos como fluye la adrenalina mientras lo hacemos. Si no fuera porque tenemos una misión que hacer (y porque el tiempo nos apremia) nos pasaríamos parte del nivel destrozando árboles, rocas y dejando la zona como si hubiera pasado un ciclón.

Basta con golpear algún demonio y destrozar un objeto de por medio, ya sea una casa o un muro, para disfrutar de un sinfín de detalles gráficos y sonoros como pocas veces se ha visto en otros títulos de Xbox. A pesar de que algunas texturas podrían ser mejores, disfrutaremos con distorsiones por el calor, deformaciones del terreno, etc... Destellos, fogonazos, explosiones, ataques mágicos, todos hacen que la pantalla se llene de luz y color como si viéramos fuegos artificiales. Es tal el despliegue gráfico en efectos de luz y de partículas, que realmente llegamos a extrañarnos de que no se ralentice la acción en su máximo apogeo, sobre todo después de un explosivo combo de estocadas con aura de fuego y magia final, simplemente sublime y digno de verse. *Otogi* es uno de esos juegos que puedes usar para enseñar la consola a tus amigos y presumir de potencia gráfica.

Desde que probamos la versión japonesa, hemos notado algunos cambios en *Otogi*. Raikoh se mueve más rápidamente cuando se desplaza y el movimiento de la cámara con el analógico derecho se realiza de forma más fluida, mejorando bastante la sensación »

CONOCE A TU ENEMIGO

A PESAR del detalle, la mayoría de los demonios a los que tenemos que destruir tienen la capacidad de volar y sobre todo atacar con fuego y magia según vayamos pasando niveles. La calaveras están a la orden del día, esqueletos, enormes criaturas aladas, demonios gigantes, conviven con otros enemigos más pequeños pero que aumentan su número al atacarnos para equilibrar la balanza. Es una buena idea volver a jugar en algunos niveles para mejorar al personaje y su experiencia, sobre todo en el bosque, donde podremos eliminar cerca de 300 enemigos al finalizar la misión.

Puede que *Otogi* no tenga el record de enemigos distintos en un juego, pero de los que sí tiene destacaríamos unas enormes moles demoníacas que aparecerán en el valle de las llamas. A pesar de todo esto, si de verdad buscáis un «modo» en el que la acción no decaiga, no tenéis más que jugar hasta desbloquear los otros disponibles.



Este demonio puede acabar con Raikoh de un plumazo.



Frente a algunos enemigos lo mejor es salir corriendo.



El ataque mágico con fuego es especialmente poderoso.



Conserva las diferentes armas del juego, todas son útiles.

de control durante el juego. No nos ha gustado tanto el que también haya subido la dificultad, incrementándose el daño que recibimos de los enemigos y reduciéndose el tiempo disponible para realizar la misión, haciendo de algunos niveles situaciones un tanto peliagudas. No obstante, tampoco se ha situado en un nivel imposible y podemos hacer varias cosas para hacerlo más llevadero. Entre ellas está la mejora del personaje y su armamento; lo primero lo conseguiremos combatiendo y acumulando experiencia y lo segundo acumulando dinero. Tras finalizar cada zona, si hemos luchado lo suficiente, subiremos de nivel, mejorando nuestras estadísticas de ataque y defensa, pero además podremos comprar, vender o reparar nuestro armamento.

Una de las opciones más útiles para mejorar nuestro nivel o equimamiento es la posibilidad de volver a jugar en niveles ya superados individualmente, acumulando dinero y experiencia para volver a la carga en los niveles más difíciles.

Seguro que alguno de vosotros ya se está agobiando tras comprobar que tenemos un tiempo límite por zona, pero tampoco será un problema tan agobiante en la mayoría de los niveles, sobre todo en los más poblados como en los bosques o en el cementerio de barcos, ya que recuperamos tiempo eliminando enemigos.

Como ya hemos visto, los efectos de luz, explosiones y partículas son lo más espectacular en *Otogi*, pero es su diseño general lo que da vida al conjunto. Nada más ver el mimo puesto en diseñar los preciosistas menús y comenzar a escuchar esas típicas melodías orientales, comenzamos a disfrutar con el juego. El mismo traje de Raikoh, ataviado con una tétrica armadura (flanqueada por calaveras), nos ha parecido un diseño muy acertado, acorde con el tono oscuro y maldito que nos envuelve, en el que acompañan algunos enemigos terribles como los demonios gigantes y los esqueletos voladores. Dentro de cada nivel han conseguido esa variedad en los entornos y el desarrollo necesarios para huir de la monotonía, logrando aportar algo de variedad a un juego donde matar será nuestra principal preocupación.

En su periplo por las tierras malditas, Raikoh recorrerá cementerios, bosques malditos, desfiladeros, zonas pantanosas repletas de almas en pena (casi tan tenebrosas como la ciénaga de los muertos) con escenarios tanto diurnos como nocturnos, con importante presencia de efectos atmosféricos como el viento y la lluvia.

No podían faltar en un juego como *Otogi* una buena ración de jefes finales como dios manda, duros, enormes y tan difíciles de matar como Steven Seagal. Sin ánimo de destripar todo el juego, vais a sufrir de lo lindo luchando con gusanos descomunales o temibles demonios que antaño fueron poderosos hechiceros. Sin llegar a desesperarte, solamente conviene tener un poco de paciencia y dotes de observación para descubrir sus rutinas de ataque y llegar a vencerlos. No nos hemos olvidado del sonido, destacando los FX y la excelente banda sonora. Obligatorio e imprescindible son palabras mayores, pero si conectas tu Xbox a un sistema 5.1 disfrutarás con un sonido contundente y unas músicas perfectas con la ambientación que se le ha dado a *Otogi*.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Un acertado uso de todas las capacidades del hardware de Xbox.

ESTILO
Acción a raudales y espectáculo ininterrumpido. ¿Se puede pedir más?

ADICCIÓN
Es bastante difícil, pero pese a todo resulta muy adictivo.

LONGEVIDAD
Te costará tiempo y sudor (y sangre y lágrimas) completarlo.

LO MEJOR
- SENSACIONALES EFECTOS DE LUZ
- SOLIDEZ DEL MOTOR GRÁFICO
- COMBATES CON LOS JEFES

LO PEOR
- LIMITE DE TIEMPO
- AL PRINCIPIO, DURO DE PROGRESAR

RESUMEN
Un juego frenético, difícil, espectacular y muy recomendable para los amantes de la acción

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,5//10

La Anatomía Humana

Descuartizada por Tao Feng

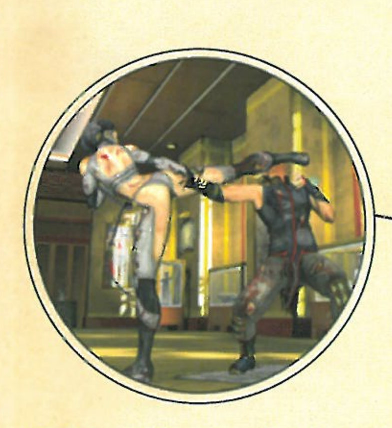


FIG. 1. – *Dolor Insoportable*
El proceso de descuartizar la anatomía empieza golpeando el punto de contacto, provocando contusiones y hemorragias cerebrales.

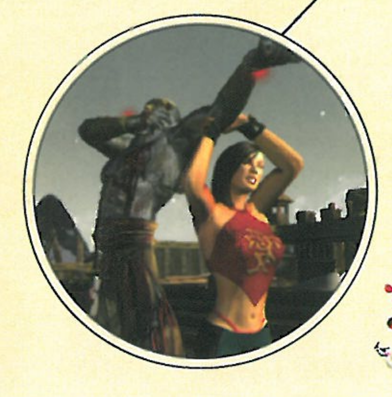


FIG. 2. – *Anulación Corporal*
La descuartización está cerca de terminarse cuando los miembros se debilitan y terminan rompiéndose como consecuencia de los continuos golpes, dejando al enemigo fuera de combate.

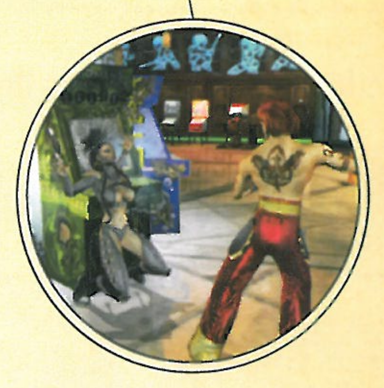


FIG. 3. – *Destrucción Total*
Los oponentes a menudo son lanzados a través de las paredes y los cristales situados a su alrededor. El resultado son heridas de diferente tamaño y profundidad.

TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

PRÓXIMAMENTE









↑ Los locos del turbo están de enhorabuena ya que tendrás montones de rampas para saltar.

El futuro de las carreras ilegales llega a Xbox

MIDNIGHT CLUB II

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR GAMES**
EDITOR: **TAKE 2**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **JULIO 2003**
JUGADOR: **1-4, 2-8 EN XBOX LIVE**
WEB: **WWW.ROCKSTARGAMES.COM**





Entra en el mundo de las carreras ilegales, desafiando a los tipejos más duros de las calles con motos y coches que irás ganando de forma peligrosa.

A LA ESPERA de la versión oficial en formato videojuego de las películas de *A todo gas*, hasta ahora los representantes del *tunning* y las carreras ilegales estaban liderados por el fantástico *Burnout 2. Midnight Club II* no es que compita directamente con *Burnout* sino que más bien su estilo de juego bien podría definirse como una mezcla del mismo *Burnout* con los juegos de la saga *Midtown Maddnes*, como explicaremos más adelante.

Nuestro objetivo será ingresar en el Midnight Club, una agrupación a la que pertenecen los corredores más selectos del panorama en las carreras ilegales, en las que tendremos que ir labrándonos un nombre para que todo el mundo nos respete. Empezando en este mundillo, iremos desafiando a tipos realmente duros y rápidos al volante. Afortunadamente, no sólo son duros, sino también chulos a más no poder y por ello no dudarán en apostar su coche a que son capaces de vencerte. Éste será el principal modo de ir mejorando nuestro garaje, aunque no siempre los rivales estarán justo ahí esperando.

Ciertas carreras comenzarán con nuestro coche en medio de la ciudad y de nosotros dependerá el que seamos capaces de «picar» al rival para que nos desafíe, lo que conseguiremos si hemos sido lo suficientemente rápidos como para seguirle el ritmo.

Al contrario que otros conocidos títulos de conducción como *RallySport* o *Project Gotham*, *Midnight Club II* no resulta especialmente destacable por su apartado gráfico ya que no es de esos juegos que te entran por los ojos. Empezando por los vehículos, santo y seña de juegos como el mencionado *PGR* (sobre todo por su modelado), han sido realizados de forma demasiado simple para los tiempos que corren. Al no contar con las licencias de los fabricantes, se ha optado por el modelo *Burnout*, presentando coches más o menos parecidos a sus homónimos reales -con resultados muy dispares- que mejoran con los vehículos más avanzados.

Formados con pocos polígonos, su modelado deja un poco que desear y además su diseño no es demasiado atractivo, si exceptuamos algunos modelos entre los más potentes. Colores planos y texturas minimalistas casi quitan la emoción de conseguir un nuevo vehículo (todos sabemos que Xbox es capaz de mucho más). En los escenarios, tres cuartos de lo mismo: el trabajo realizado con las texturas resulta repetitivo a más no poder, lo que refleja un aspecto gris y desangelado. Ni siquiera las farolas o las luces de neón consiguen dar un poco de vida a un »

INFORMACIÓN ADICIONAL

» ATAJOS
Si te ves superado en algunas carreras, intenta usar ese tiempo para buscar atajos por la zona de carreras; en ocasiones no tendremos otra forma para ganar a unos rivales duros de pelar.

» DESAFIOS
En *MDCII*, no todo está calculado ya que es nuestra responsabilidad el ir a buscar a ciertos rivales y desafiarlos a una carrera. No es que tengamos un montón de rivales para batir, pero al menos nos da un poco esa sensación de libertad que tanto nos gusta, al tiempo que nos sirve para buscar y anotar atajos.

CARRERAS NOCTURNAS El lado oscuro de la competición.

Como podéis ver, los demás coches también cometen errores. Este tipo se acaba de comer la pared, por lo que aprovecharemos para dejarlo tirado como una colilla; disfrutad mientras podáis.

Este mapa estilo *GTA* nos mostrará los dos próximos puntos de control que tenemos que alcanzar para, en principio, permitirnos pensar cual será la ruta más rápida mientras circulamos a 200km/h, algo demasiado optimista como veremos en la práctica.

Midnight Club II es un arcade de carreras por la ciudad, por lo tanto no es de extrañar que el control se haya simplificado al máximo, dejando que nuestra principal preocupación sea vencer a nuestros rivales. ¿Alguien esperaba algún tipo de realismo en la conducción?

Este medidor nos indica si estamos lo suficientemente cerca de un rival como para aprovechar su rebufo. Cuando esté totalmente lleno, podremos utilizar una especie de «volantazo» para adelantarlo a gran velocidad.


«Golpéalo para coger la bandera y después ve al punto señalado.»


El juego está lleno de lugares tan conocidos como la torre Eiffel

conjunto bastante gris, que poco aprovecha la capacidad de un hardware como el de Xbox.

Los entornos y sus texturas tampoco tienen un aspecto demasiado realista, si bien al menos se mueven con suavidad y la ciudades son bastante grandes, llenas de atajos, túneles secretos y montones de sitios que atravesar (como cristales de unos almacenes) para intentar quedar los primeros a toda costa.

Midnight Club II es, sin duda, un juego más acorde con la capacidad gráfica de PlayStation2, cuyas limitaciones técnicas han dejado un lastre evidente en la conversión del juego para Xbox. Las únicas mejoras han sido una mayor definición en la imagen, un perfeccionado *antialiasing*, mejores efectos de luz (destacando los efectos de partículas y el turbo) y una mayor suavidad de fotogramas durante el juego, algo perfectamente comprensible si tenemos en cuenta que no fuerza la máquina en ningún momento.

A pesar de que el juego no «exprime» la máquina sobre la que corre, nosotros sí que vamos a forzar al máximo cada vehículo mientras conducimos: da igual que sean los coches o las motos que conseguiremos con posterioridad (más ligeras y divertidas de conducir). Si nos salimos por la tangente y empezamos a buscar atajos, podremos destrozar casi todo lo que se ponga por delante: bancos, farolas, cristaleras, portones de madera para descubrir algún túnel, etc.... si bien es cierto que en este punto también es superado por *Midtown Maddnes 3*, por cuyas ciudades es una verdadera delicia pasear.

DAMOS UNA VUELTA ›› Ve hasta donde los coches no llegan.



Las motos se desbloquean bastante pronto para que podamos disfrutar por toda la ciudad.



Si hacemos caballitos alcanzaremos una buena velocidad, aunque es bastante fácil caerse.



Apura la frenada y disfruta cogiendo unas curvas a toda pastilla y en plena tumbada.



Si lo prefieres, puedes correr sólo contra motos; ten en cuenta que suelen ser muy rápidas.

Se ha tratado de representar las partes más conocidas de las ciudades que iremos visitando (Tokio, Los Ángeles y París)



Algunos de los mejores momentos se producen al atravesar edificios, como el Louvre.

›› Sea cual sea el vehículo que controlemos, el tipo de conducción es totalmente arcade, así que nada de reglajes en profundidad ni tampoco grandes diferencias entre los vehículos, más allá de la velocidad que puedan alcanzar o de los turbos que posea cada modelo en concreto. Así que queda claro que no estamos ante otra cosa que un rápido arcade de conducción. Siguiendo la línea de los últimos títulos del mercado, los circuitos de *Midnight Club II* se basan en entornos reales, que intentan representar las partes más conocidas de las ciudades que iremos visitando (Tokio, Los Ángeles y París). No se trata de una reproducción exacta (aunque la torre Eiffel o el Louvre serán fácilmente reconocibles), pero sirve para dar un poco más de realismo al juego.

Donde sí se han esforzado los programadores ha sido en la I.A. de los rivales, tan agresiva que pone el listón de la dificultad en un nivel bastante alto desde las primeras carreras. Esta dificultad nos obliga a tener que reiniciar algunas carreras varias veces, ya que aún corriendo como si nos persiguiera el diablo, serán muchas las ocasiones en las que el tráfico nos avoque a un inevitable accidente, momento que nuestros rivales aprovecharán para pasar al hiperespacio y desaparecer. A pesar de los agobios que nos harán pasar, veremos como cada carrera es distinta; aunque volvamos a disputarla en el mismo circuito, los rivales tomarán otras decisiones, nos golpearán si nos acercamos, etc...

Toda esta dificultad nos viene de perlas para el apartado multijugador, concretamente si nos unimos a una partida en *Xbox Live*, en la que la agresividad de los oponentes humanos es cualquier cosa menos pequeña. La pega está en la disponibilidad de vehículos que cada jugador tenga disponible: si no has desbloqueado ciertos vehículos o bien el jugador que ha propuesto la partida no los ha conseguido, no podrás participar con ellos en la competición. Al margen de este detalle, podemos afirmar sin dudar que ésta es la parte más entretenida de *Midnight Club II*, una vez terminado el modo principal, con modos tan conocidos como el de capturar la bandera. Si aún así os comenzáis a aburriros un poco, tenemos un completo editor para modificar las carreras a nuestro gusto, un acierto del que esperamos tomen ejemplo los próximos bombazos sobre juegos de conducción que se nos avecinan. En cualquier caso, analizaremos próximamente con más detenimiento las opciones para *Xbox Live* de este juego en nuestra sección *Play Live*.



VEREDICTO

POTENCIAL
Técnicamente el juego es bastante mejorable.

ESTILO
Una combinación entre dos juegos de gran éxito como *Burnout* y *Midtown Madness*.

ADICCIÓN
Es bastante difícil, pero sin embargo te invita a jugar.

LONGEVIDAD
Te costará tiempo, sangre, sudor y lágrimas completarlo.

LO MEJOR
+ LO MEJOR
+ COCHES Y MOTOS
+ SENSACIÓN DE VELOCIDAD
+ XBOX LIVE

LO PEOR
- DIFICULTAD MUY ALTA
- APARIENCIA GRIS
- TÉCNICAMENTE DESFASADO

RESUMEN
Desafiante y divertido; un título recomendable para todos los seguidores de los juegos de conducción.

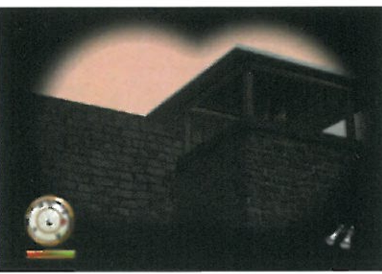
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.0//10

No tienes que pasar todo el tiempo arrastrándote silenciosamente, puedes estrangular a un guardia o golpearlo con una botella.

La aventura comienza, al igual que nuestro intento por empezar a excavar el túnel que nos llevará a...

LA GRAN EVASIÓN



Utiliza los prismáticos para espiar antes de actuar.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: : **PIVOTAL GAMES**
- EDITOR: **SCI**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- RELEASE DATE: **AGOSTO 2003**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.SCI.CO.UK/GAMES**



Pivotal recrea la idea de una gran película, en la que la habilidad y el silencio serán cruciales.

TODOS los amantes del cine suelen tener una o varias películas que les han dejado una profunda huella. Y somos muchos los que contamos entre ellas a *La Gran Evasión*, un filme que enmarcado dentro de la temática de la Segunda Guerra Mundial, sorprendió por la mezcla de acción, emoción y suspense que reunía.

Afortunadamente para nuestra Xbox, Pivotal ha conseguido trasvasar el mismo argumento y la conjunción de las emociones mostradas en la gran pantalla a nuestra consola favorita. Esto se consigue mediante un argumento sólido, unos buenos gráficos y, sobre todo, una historia bastante creíble que cuenta con los mismos protagonistas y el hilo principal de la historia. La gran diferencia consiste en que el desarrollo del juego y el objetivo de la historia se representa mediante la consecución de misiones, en las que nos veremos obligados a utilizar todas las habilidades posibles con las que los personajes han sido dotados. Esto diferencia bastante a este juego de otros en los que la historia no es lineal. De todas formas, y aunque el juego se realice en misiones independientes, dentro de cada una de las misiones deberemos realizar una cantidad ingente de cosas. Nuestro ingenio e, incluso, nuestra habilidad para el combate, serán determinantes para la consecución de nuestros fines, que serán primordialmente el de huir nosotros mismos y, al mismo tiempo, lograr que se fuguen los demás compañeros de presidio.



«¡Arriba las manos maldito prisionero!»

Dentro de nuestro confinamiento, llama la atención la cantidad de posibilidades de las que disponemos. Primordialmente, deberemos registrar todas las habitaciones disponibles y encontrar los objetos que puedan servirnos; además, tendremos que vigilar las rondas de los guardias y canjear llaves, productos y cualquier otro objeto útil. Otra de las habilidades importantes es la de conseguir usar con acierto las ar-


Intentar escapar puede llevarnos a recibir un buen culatazo en el estómago.


Un buen ejemplo de un correcto uso de una MP 40 robada a un guardia.


En el juego se muestran unas pocas secuencias cinemáticas de la película original.


La famosa escena de la huída de la moto con Steve McQueen.

INFORMACIÓN ADICIONAL

OJO ESPÍA
Un cuidado reconocimiento de las habitaciones y las rondas de los guardias hace que sea previsible los movimientos de éstos y, a su vez, poder tener cierta libertad de acción.

ESCENAS DEL FILME
En el juego observaremos varias escenas de la película. Todas ellas recrean una serie de momentos del filme en los que se muestran las respuestas a determinados momentos del juego: la huída por el túnel, la famosa «nevera» y la rebeldía de McQueen. Aunque son pobres, ayudan a ilustrar la historia.

VARIEDAD DE JUEGO
Grandes posibilidades y escenarios de juego, desde el propio campo de prisioneros hasta niveles en los que seremos cazados con perros, circulando vestidos de civiles, con uniformes de soldados o campo a través con una motocicleta. ¿Os suena?

Pivotal ha conseguido trasvasar a xbox el mismo argumento y los mismos personajes de la película

mas de fuego. Tendremos que liquidar a decenas de soldados, guardianes y agentes de la Gestapo que «no estarán muy de acuerdo» con nuestra intención de huir.

Uno de los puntos negros del juego es el comportamiento errático de la IA ya que no siempre responde correctamente a nuestras acciones. Si arrojamos una piedra o una botella cerca de los soldados, nos encontraremos que, a veces, no responden lógicamente; al igual que si abrimos fuego de repente sobre ellos, observaremos cómo los soldados siguen acercándose y cayendo sin buscar protección alguna para repeler nuestro ataque.

De todos modos, deberemos juzgar este título en su conjunto, alternando defectos, virtudes y sensaciones de juego, que es de lo que primordialmente se trata. Y de eso, *La Gran Evasión* está sobrado y consigue llegar con su convincente argumento a enganchar a cualquier jugador. El juego no es fácil y es común acabar muerto, apaleado a



HUÍDA A LA VICTORIA

Hendley y Blith utilizan el tren para huir.


1 — Primero esconde a Blith en los viejos lavabos.


2 — Después busca por los vagones y encuentra llaves y algunas armas.


3 — ¡Cuidado con el guardia!


4 — Es hora de acabar con los agentes de la Gestapo y los guardias.


5 — Finalmente, recoge a Blith, dispara a los restantes guardias y consigue la libertad.

LOS PROTAGONISTAS De la película y del videojuego

CUATRO personajes, los protagonistas de la película, serán los encargados de desarrollar la aventura. He aquí una breve descripción de sus características:

1



Steve McQueen como Hilts, siendo capturado y de camino a la «Nevera».



CAPT. VIRGIL HILTS

Alias: El Rey de la nevera.
Nacionalidad: Estadounidense.
Jugado por: Steve McQueen.
Características: Un amante del béisbol y el indiscutible rey de la fuga.

ESTADÍSTICAS

ESCAPADA	90
HABILIDAD	65
FACTOR «NEVERA»	99
SIGILO	82
CAPACIDAD DE EVASIÓN	99

2



Mac Donald es el único escocés del juego. ¿Dónde está su identidad celta?

TENIENTE ANDY MACDONALD

Alias: No lo sabemos.
Nacionalidad: Británico.
Jugado por: Gordon Jackson.
Características: Un piloto escocés, líder nato y que habla un alemán perfecto.

ESTADÍSTICAS

ESCAPADA	71
HABILIDAD	70
FACTOR «NEVERA»	68
SIGILO	77
CAPACIDAD DE EVASIÓN	88

OFICIAL DE VUELO LOUIS SEDGWICK

Alias: El fabricante.
Nacionalidad: Australiano.
Jugado por: James Coburn.
Características: El manitas del grupo. Un Mac Gyver en potencia.

ESTADÍSTICAS

ESCAPADA	76
HABILIDAD	87
FACTOR «NEVERA»	80
SIGILO	88
CAPACIDAD DE EVASIÓN	79

3



Sedgwick sabe de sobra usar un destornillador y reparar cualquier cosa.

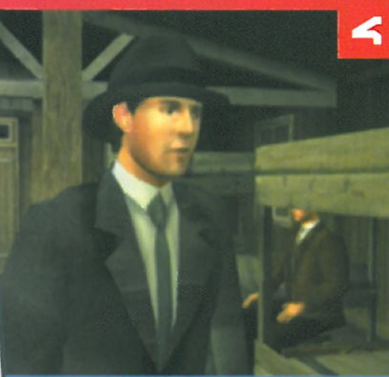
OFICIAL DE VUELO BOB HENDLEY

Alias: Destornillador.
Nacionalidad: Estadounidense.
Jugado por: James Garner.
Características: Una mezcla de todos con un pico de oro y gran corazón.

ESTADÍSTICAS

ESCAPADA	80
HABILIDAD	91
FACTOR «NEVERA»	92
SIGILO	71
CAPACIDAD DE EVASIÓN	83

4



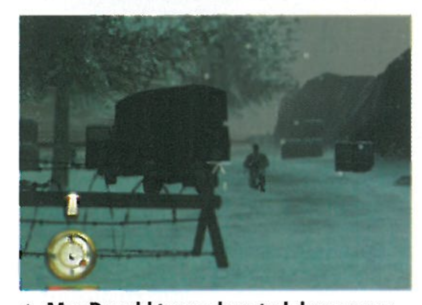
Un verdadero caballero, la figura más elegante del juego, sin dudas.



Sedgwick roba un coche y ha de enfrentarse con un carro blindado.



¿Vestido como un nazi y todavía escondiéndose?



Mac Donald toma el control de una ametralladora y acaba con algunos soldados.



«Es la hora de la huída. Vamos rápido al túnel. Debemos irnos.»

culatazos o en la «nevera» como mínimo; pero la libertad tiene un precio ya que, de lo contrario, la diversión no sería la misma sin el riesgo inherente a la fuga. Si disfrutaste con la película, os podemos asegurar que la versión será la misma o superior al meternos en la piel de Steve McQueen, y sobre todo, al conducir su moto en un territorio plagado de enemigos. Y si nos pillan, ya sabéis... ¡a la nevera!

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Impresionante atmósfera de juego, pero los personajes son un poco pobres y la interacción entre ellos es escasa.

ESTILO
La emoción es continua pero las secuencias de acción son demasiado básicas y un poco tediosas.

ADICCIÓN
La variedad de juego y su enorme potencial superan los puntos negros.

LONGEVIDAD
Sólo los fanáticos de la película volverán a comenzarlo una vez superado, pero llegar al final ya es, de por sí, un auténtico reto.



LO MEJOR
+ TENSO Y EXCITANTE
+ GRAN ESTRUCTURA NARRATIVA
+ MISIONES BIEN ESTRUCTURADAS
+ JUEGO VARIADO, LLENO DE RECURSOS

LO PEOR
- NO ESTÁ BIEN REMATADO
- FALTA INTENSIDAD AL COMBATE

RESUMEN
Gran adaptación de esta memorable película, que sin lugar a dudas hará las delicias de todos los aficionados.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



MELODÍAS

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ejemplo: MCTONO (espacio) (CÓDIGO) al 7744

Beth	Dime	302289
David Bustamante	La Magia del ...	301752
Operacion Triunfo	La fuerza de...	302243
Operacion Triunfo	Vivimos la ...	301954
Aguita sala	Por debajo...	301934
Amaral	Toda la noche...	302199
Cafe Quijano	La taberna del Buda	301761
Camilo Sesto	Mola Mazo	302233
Carlos Baute	Dame de eso	301720
Chayanne	Torero	301809
Chenoa	Cuando tu vas	302088
Coyote Dax	Arriba y abajo	301224
David Bisbal	Ave Maria	302026
David Civera	Que la detengan	301939
Diego Torres	Color esperanza	301913
Enrique Iglesias	Heroe	301727
Estopa	Vino tinto	301768
Formula abierta	Te quiero...	302089
Gisela	Vida	301958
Javi cantero	Y cuanto mas...	301780
Juanes	A dios se lo pido	302021
King Africa	Mete mete	301881
Jarabe de Palo	La Flaca	300260
Alaska	Bailando	300585
Alejandro Sanz	Corazón ...	300253
Ana Belen	La puerta de alcala	300600
Camela	Escuchame	300630
Camilo Sesto	Vivir así ...	300496
Carlos Santana	Oye como va	300532
David Bisbal	Corazon Latino	301753
Chocolate	La Mayonesa	300677
Coyote Dax	No rompas...	300670
Danza invisible	Sabor de amor	300601
Duncan Dhu	Cien gaviotas	300251
Dúo dinámico	Quince años...	300307
El chaval de la Peca	Abanibi	300611
Ella baila sola	Lo echamos...	300635
Estopa	Me falta el aliento	300508
Estopa	Tu calorro	300514
Estopa	El del medio de...	300503
Ainhoa	Caruso	302218
Gabinete Caligari	Camino Soria	300589
Gloria Estefan	Mi tierra	300530
Guarana	La casa de Inés	300506
Hombres G	Sufre mamon	300605
Gypsy teens	Bamboleo	301117
Jarabe de palo	Depende	300680
Jennifer Lopez	Lets get loud	301881
Alavés	Himno del Alavés	300435
At Madrid	Himno del At. de Madrid	300415
Barcelona	Himno del F.C. Barcelona	300411
Betis	Himno del Real Betis	300416
Bilbao	Himno del Athletic	300417
Celta	Himno del Celta de Vigo	300433
Champions	Himno Champions League	300465
Deportivo	Himno del Deportivo	300420
Español	Himno del RCD Español	300422
Logroñes	Logroñes	302257
Málaga	Himno del Málaga	300423
Mallorca	Himno del Real Mallorca	300424
NBA	NBA	300426
Osasuna	Himno del Osasuna	300427
Rayo	Himno del Rayo Vallecano	300428
Real Madrid	Himno del Real Madrid	300409
R.Sociedad	Himno del Real Sociedad	300431
Santander	Himno del Racing	300429
Sevilla	Himno del Sevilla	300430
Valencia	Himno del Valencia C.F.	300410
Valladolid	Himno del Real Valladolid	300432
Villarreal	La Himno del Villarreal C.F.	300412
Zaragoza	Himno del Real Zaragoza	300434
Tractor amarillo	Tengo un tractor...	300566
Paquito	Paquito el choco...	300554
Nino Bravo	Libre	300548
Manolo Escobar	Mi carro	300550
La cucaracha	La cucaracha	300541
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Evamaria	Evamaria	300542
Beatles	Let It be	300792
Anastacia	Paid my dues	300056

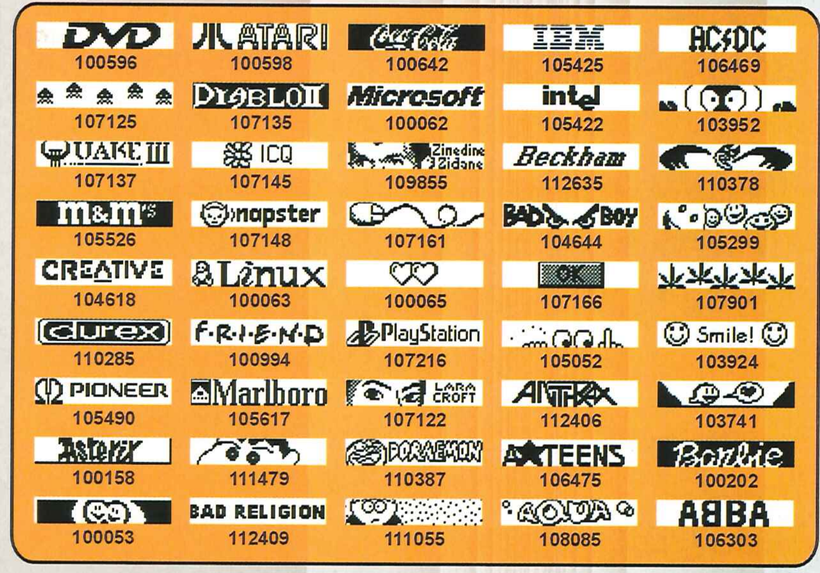
PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

0,9€ + IVA

LOGOS

ENVÍA MCLOGO AL 7744

Ejemplo: MCLOGO (espacio) (CÓDIGO) al 7744



PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CHAT

ENVÍA MCLIGA AL 7744



CONTACTA AHORA CON GENTE DE TU CIUDAD DESDE TU MÓVIL

CONCURSO

ENVÍA MCNY AL 7744

¿TE GUSTARÍA GANAR UN VIAJE A NEW YORK PARA 2 PERSONAS?

DINOS CUÁL ES TU PLATAFORMA PREFERIDA...



A - PS2
B - XBOX
C - GAME CUBE

Ejemplo: MCNY (espacio) (OPCIÓN) al 7744

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

FAMOSOS

ENVÍA MCFAMA AL 7744

¿TE GUSTARÍA QUE UN PERSONAJE FAMOSO TE MANDE UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA?



RECIBIRÁS DE UN FAMOSO SORPRESA UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA EN TU MÓVIL

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

TRUCOS

ENVÍA MCTRUCO AL 7744



¿QUIERES SABER CUÁLES SON LOS MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ford Cougar	Born to be wild - Anuncio Tv	300046
Frank Sinatra	My way - Anuncio de Airtel	300009
Bon Jovi	Its my life - Opel Corsa	300007
Benny Hill	Benny Hill	301002
Barrio sesamo	Serie infantil	300486
Expediente X	Expediente X - Serie TV	300044
Friends	Friends - Serie de TV	300034
Gadget	Sintonía del Inspector Gadget	300414
Dragon Ball	Serie manga	300444
Equipo A	Serie de TV	300451
Fama	Serie de TV	300488
Eurovision	Sintonia de Eurovisión	300056
Grito de tarzan	Grito de tarzan	301515
A. Clayton	BSO Misión Imposible	300020
Danny Elfman	Los Simpsons	300040
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Familia Addams	BSO La Familia Addams	300015

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE



¿No resulta sorprendente lo grandes que son las motos acuáticas en comparación con las motos terrestres?


INFORMACIÓN ADICIONAL

RECORDS
Cuando domines las carreras de una temporada, podrás batir algunos records mundiales y ganar mucho dinero. A decir verdad, no deja de ser una perita en dulce sin importancia ya que si ganas carreras y dispones de patrocinador pronto podrás disponer de la mejor moto de la cilindrada.

NERD EN ACCIÓN
Siguiendo el liderazgo de *Tony Hawk*, Acclaim ha salpimentado la banda sonora con 11 melodías que hacen furor entre los adolescentes. Escondidos entre este revoltijo se hallan los NERD, reyes del *lap-dance*. Desgraciadamente, no hay ninguna función de *jukebox* ni ningún listado de pistas, de modo que si te pierdes por alguna pista de la Baja ni te explico cómo te pondrás...

¿Cansado de los juegos de carreras que se toman demasiado en serio a sí mismos?

SX SUPERSTAR

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CLIMAX**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
LANZAMIENTO: **JULIO 2003**
JUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.ACCLAIM.COM**

UN ADELANTO
Un juego de carreras estilo arcade que pese a haber sido desarrollado por Climax no resulta demasiado estimulante.

TRAS EL ÉXITO de *MotoGP 2* y del «*Burnout* sobre dos ruedas» llamado *Speed Kings*, puede que creyeras que Climax ya no podía hacer más cosas sobre ruedas. Desgraciadamente, esta fantasía estilo arcade constituye una prueba de todo lo contrario.

Los dos modos de juego principales están constituidos por un «Arcade» muy poco estructurado y por un «Campeonato» interesante y muy potente. En modo «Campeonato», puedes elegir entre una multitud de corredores internacionales, cuyos nombres no te sonarán demasiado ya que *SX Superstar* elude todo lo que tenga que ver con las grandes corporaciones, incluidas las licencias oficiales.

Empezando desde un apartamento que apenas se tiene en pie, que bien podría ser el cobijo de un estudiante, tu objetivo principal en *SX* se centra en pasar del *status amateur* al *status* profesional. Además, deberás conseguir al mismo tiempo la mayor cantidad de dinero posible, regateando viandantes y abandonando a tu amiga cada vez que ganes una carrera (como ocurre en la vida real... o así lo cuenta Climax).

Las propias carreras tienen lugar a lo largo de cinco países distintos, en tres áreas diferentes. Existen estadios -uno por país- que no son otra cosa que pistas polvorientas llenas de saltos, obstáculos y escenarios típicos de cada país, como pueden ser el Coliseo de Roma o las pirámides de Egipto. Las fases que transcurren en la Baja (California) atraviesan pistas sin asfaltar que de nuevo son específicas de aquella región, y amplían más aún el atractivo del juego, ya que los atajos, los saltos ocultos y los cambios de trazado difieren dependiendo del nivel de dificultad. Y, por último, existen carreras «especiales» opcionales, que no son otra cosa que pruebas difíciles, ascensiones a montañas e, incluso, la denominada «Challenge Microlite», que implica perseguir a un avión alrededor de una montaña.

Por lo que respecta a la jugabilidad, no esperes encontrar aplicaciones de aerodinámica en el carenado de las motos ni inteligencia artificial en los rivales. Es un arcade puro y simple, y si lo que buscas es la profundidad de *Colin McRae* seguro que experimentarás una gran decepción. A medida que avances por los niveles, la actualización de las motos resulta imprescindible. En cada clase empiezas con una «Tiny Tim» de 125 cc en modo «Amateur», una 250 cc en modo «Semiprofesional» y con una 500 cc en modo «Profesional». Desgraciadamente, la »



La tumbas egipcias, envueltas por la oscuridad.



Sol, mar y arena. ¡Surca el terreno abierto!



CAREY TE COME EL COCO

GANAR CARRERAS, sea al nivel que sea, se debe a diversos factores y, una vez dominemos las habilidades que aparecen más abajo, ni el propio campeón de motocross Carey Hart nos podrá alcanzar.



DERRAPES. La pulsación suave del gatillo derecho cuando te halles en las curvas difíciles y cuando trates de aterrizar tras un salto, te asegura seguir sobre la moto y poder proseguir la carrera.



FIGURAS ACROBÁTICAS. La realización de acrobacias te permite aumentar la velocidad y, si se utiliza mucho, podrás adelantar en las rectas pulsando el botón negro.



LA FLECHA. Las secciones en la Baja pueden resultar confusas; la flecha a menudo cambia de dirección en el último minuto y te envían hacia una dirección equivocada.



OBTÉN TU POSICIÓN. Aprende el trazado de la carrera, sigue las guías de arriba y, cuando entres en el banco, se te escapará una sonora carcajada.



Un intento de record mundial ¿No te muerdes las uñas?



Este pájaro entró sin invitación. ¿La tiramos?



Esto ha dejado al descubierto mi propia identidad. Muchas gracias.

única sensación apreciable en cuanto a diferencia entre las motos es un aumento de velocidad apenas perceptible.

La conducción resulta penosamente sencilla una vez que te has habituado a derrapar por las curvas pulsando suavemente el gatillo derecho y dándote cuenta de que resulta muy importante el colocar en posición vertical la máquina para aterrizar sobre la tierra tras un salto de 300 metros por encima de una roca. A partir de aquí, ganar carreras y títulos constituye una mera formalidad; y ello no se debe a una pura habilidad para el juego, que para aquellos que no se fijan demasiado en las cosas puede que resulte divertido, pero en realidad no es demasiado bueno.

La peor fechoría cometida por *SX* la constituyen las ridículas y estúpidas acciones emprendidas por los demás corredores. Con una actuación propia del personaje de televisión Mr. Bean, no resulta infrecuente que cuatro de los seis corredores profesionales se caigan más de una vez durante una carrera a cinco vueltas, dejando a menudo que sus motos maltrechas actúen a modo de obstáculo, forzando el abandono de la carrera por parte de los demás corredores. Tan sólo este factor ya supone una dosis desmesurada de intento de superar a otros juegos, lo que a su vez eleva los atributos poco realistas del juego hasta situarlos en niveles verdaderamente peligrosos.

Pero no todo es negativo ya que el juego tiene aspectos interesantes. Los 24 trucos que pueden representarse en el ahora medidor estándar «Trucos=Puntos=Nitro» resultan elegantes, añaden un poco de pimienta a las carreras y pueden resultar útiles a la hora de efectuar un adelantamiento en las rectas. El desplazamiento del agua y de las partículas de polvo tampoco resulta demasiado malo. Pese a ello, lo cierto es que no resulta suficiente para evitar el que *SX Superstar* aparezca algún día en la zona destinada a los saldos. Es uno de aquellos títulos genéricos, cuando sobre el papel y con el respaldo de un peso pesado de la industria como Climax hubiera podido y debido ser mucho mejor.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
A 60 fps, los gráficos resultan suaves y sencillos, aunque no hay nada que se salga de lo corriente.

ESTILO
Manjar arcade de un extremo a otro, pero el ardor y la reflexión resultan un poco deficientes en comparación con *MotoGP 2*.

ADICCIÓN
Los controles son sencillos y efectivos, y tanto los derrapes como las acrobacias son fáciles de conseguir.

LONGEVIDAD
Terminarás el campeonato en unos días; después abandonarás el modo arcade por una carrera multijugador.

LO MEJOR
+ MODO CAREER, SUMAMENTE ADICTIVO
+ DISEÑO DEL TRAZADO POR LA BAJA

LO PEOR
- DEMASIADO SENCILLO
- MOTOS PRÁCTICAMENTE IDÉNTICAS
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE LOS CORREDORES

RESUMEN
Un juego de carreras muy normalito, con sólo unos puntos estéticos sobresalientes. Suficiente para un alquiler de fin de semana.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,5//10



No hay nada como rodear al enemigo y acabar con él a base de fuego cruzado.



El nivel gráfico es muy elevado, aunque el suelo parece muy artificial.



Como todo ETR, las formaciones estratégicas son fundamentales en combate.

Acaba con ellos o ellos acabarán contigo

ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	ZONO
DISTRIBUIDOR:	EA
LANZAMIENTO:	JULIO 2003
MULTIJUGADOR:	1
WEB:	WWW.EAGAMES.COM/OFFICIAL/AVP_EXTINCTION

CUANDO te hablan de la saga *Aliens versus Predator*, el primer pensamiento que te viene a la cabeza es el de un *shooter* en primera persona para PC cargado de violencia y sangre a tutiplén, ¿verdad? Pues elimina ese pensamiento de tu mente.

Zono ha sorprendido a propios y extraños con el desarrollo de *AVP Extinction*, un ETR específico para consolas en el que puedes escoger entre las tres razas habitualmente en conflicto en esta conocida saga: marines, aliens y depredadores -cada una de ellas con siete misiones diferentes para un jugador-. Elijas a quien elijas, tendrás que luchar por tu supervivencia en un planeta llamado LV-742. En él se encuentran un sinfín de peligrosos paisajes, que van desde frondosas selvas hasta húmedas cavernas, hasta un total de 21 mapas diferentes con un acabado bastante interesante.

Cada raza -que cuenta con modelados dignos de mención, no así sus movimientos en combate- requiere un estilo de combate diferente. De este modo, con los marines podrás hacer uso indiscriminado de las armas ya que tienen a su disposición un arsenal inalcanzable para el resto de razas, aunque no son muy buenos en la parte táctica. Los depredadores te harán utilizar su capacidad de sigilo y su casi perfecta técnica de caza; mientras que, por último, los aliens te proporcionan su fuerza bruta y superioridad numérica para rodear al enemigo y aplastarlo.

El sistema de juego es bastante sencillo, y la curva de aprendizaje del mismo es muy baja, lo que ayuda a que las aventuras ganen en rapidez y entretenimiento. Si has jugado ya a algún ETR no tendrás ningún tipo de problema a la hora de controlar los movimientos de las hordas de tu raza, así como sus estrategias en combate.

Asimismo, y como todo buen ETR basado en distintas razas (véanse títulos para PC de la talla de *Age of Empires*, *WarCraft* o *StarCraft*), *Aliens versus Predator: Extinction* hace gala de diferentes niveles o tipos de personajes dentro de cada una de las especies. En el bando de los marines encontrarás desde francotiradores hasta médicos, pasando por especialistas en lanzallamas, armas pesadas o técnicos. En cuanto a los aliens, los tipos disponibles pasan por los corredores, exploradores, guerreros, pretorianos o incluso, la reina madre. Por último, la especie de depredadores cuenta con guerreros, cazadores, sanguinarios, silenciosos, hydras, etc. En definitiva, razas y tipos que se adaptarán al estilo de cada uno de los jugadores.

En conclusión, *Aliens versus Predator: Extinction* recoge lo mejor del género ETR para PC y transforma una licencia tradicional de acción en un título de estrategia, pero no alcanza en ningún momento el grado de satisfacción que podría llegar a generar en tu Xbox si hubieran desarrollado un buen *shooter* en primera persona con una licencia la mar de jugosa. Sorprendente para algunos, aburrido para los auténticos seguidores de la saga.

INFORMACIÓN ADICIONAL

TRES RAZAS, TRES MUNDOS
Lo bueno de poder elegir entre las tres razas es que tienen diferentes formas de combatir. Tres razas para tres formas de jugar diferentes.



Un ejemplo de lo repugnante que puede ser un alien bien alimentado.

VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
El acabado del juego es realmente espectacular; sólo algunas carencias en ciertas animaciones de los personajes y escenarios.

ESTILO
Poder luchar contra dos de las razas más famosas de extraterrestres del cine da mucho caché.

ADICCIÓN
Un giro inesperado para un *shooter*. Interesante, aunque muy parecido a *Starcraft*.

LONGEVIDAD
21 misiones son suficientes para mantenerte a raya durante bastante tiempo. Entretenido.



LO MEJOR
+ JUGAR CON LOS ALIENS
+ EL GIRO AL GÉNERO TRADICIONAL DE LA SAGA
+ CONTROL DE LOS PERSONAJES

LO PEOR
- ALGUNOS FALLOS A NIVEL GRÁFICO
- UNA LICENCIA ÓPTIMA PARA UN BUEN *SHOOTER*

RESUMEN
Un lavado de cara que agradará a muchos «jugones» pero que defraudará a los auténticos seguidores de la saga.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



Instalador Electricista

Haz realidad tus aspiraciones profesionales





Centro de Estudios

Si deseas saber más sobre tu profesión de electricista, quieres ponerte al día o simplemente estás pensando en crear tu propio negocio, en CEAC te ayudamos a mejorar profesionalmente. Tendrás las ventajas de la mejor **FORMACIÓN A DISTANCIA**: aprenderás a tu ritmo, estés donde estés, con la ayuda de nuestra tutoría personalizada y con la garantía de prestigiosas entidades colaboradoras, como la Asociación Electrotécnica Española.

CURSO INSTALADOR ELECTRICISTA

Curso avalado por:



- ▸ Título oficial
- ● Preparación Título Oficial
- ♦ Preparación Estudios Oficiales

CURSOS TÉCNICOS CEAC

ELECTRICIDAD
- Instalador electricista
- Fontanería y Electricidad
- Fontanero
- Electrónica y Microelectrónica
- Electrónica Digital

MECÁNICA
- Mecánica del Automóvil
- Mecánico de Motos

EMPRESA
- Técnico en Prevención de Riesgos Laborales ▸
- Técnico en Gestión Medioambiental

CONSTRUCCIÓN
- Técnico en Construcción
- Delineante en Construcción con AutoCAD y AutoARQ
- Maestro Albañil

HOSTELERÍA
- Cocinero profesional
- Gestión Hotelera
- Camarero Profesional
- Gestión de Restaurantes
- Gestión de Turismo Rural

OTROS CURSOS DE INTERÉS
- Graduado en ESO ●
- Accesos a Ciclos Formativos de Grado Medio ♦
- Inglés
- Acceso a la Informática
- Jardinería
- Oposiciones a Policías Locales
- Oposiciones a Policías Nacionales
- Y muchos más...

900 50 41 52 Llamada gratuita •



•



• FAX **93 446 51 01**

INFÓRMATE YA Y MEJORA PROFESIONALMENTE.

Envía este cupón a CEAC (C/ Perú 164, 08020 Barcelona) y, junto a la información del curso, recibirás esta exclusiva regla calculadora.



Curso/s sobre el que deseo recibir información ______

Motivo ◯ *Interés Personal* ◯ *Interés Profesional* *Nombre y apellidos* ______

Domicilio ______ *Nº* ____ *Piso* ____ *Puerta* ____ *C.P.* ______

Población ______ *Provincia* ______

Tel. particular ______ *Tel. trabajo* ______ *Fecha de nacimiento* ______ *Nacionalidad* ______

Profesión ______ *Email* ______

Los datos personales que usted nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de CENTRO DE ESTUDIOS CEAC, S.L., para gestionar la relación comercial con usted. Usted tiene los derechos de acceso, cancelación, rectificación y oposición, que podrá ejercitar mediante carta dirigida a esta compañía Calle Perú 164, 08020 Barcelona. Es posible que en un futuro -incluso finalizada nuestra relación comercial - utilicemos sus datos personales para informarle sobre nuestros productos y/o servicios o que comuniquemos tales datos a las empresas que integran el grupo mercantil Planeta, así como a otras empresas asociadas a la Federación Española de Comercio Electrónico y Marketing Directo que desarrollen su actividad en los sectores editorial, financiero, textil, belleza, hogar, cuidado personal, ONG, turismo, enseñanza y/o comunicación, con el fin de que le informen sobre los productos o servicios que comercialicen. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios o de los de terceras empresas, señale con una "x" esta casilla ◯



CÓDIGO PERSONAL

9Z379

PLAYLIVE

SORPRESA, SORPRESA

EL MES pasado nos hacíamos eco de una campaña *on line* con la que los internautas exigían a Telefónica la activación del modo «fast path» para sus conexiones ADSL. Con esta configuración en las centralitas de la compañía, se reduciría la latencia - el famoso *lag* -en aplicaciones como la videoconferencia y los juegos *on line*.

Desde hace unas semanas, se comenta en la Red -www.bandaancha.st-, entre otras sedes Web, que las nuevas ADSL que Telefónica está instalando desde este verano están configuradas con el modo «fast path» activado. Y, lo más importante, es que Telefónica hará extensivo el cambio a todos sus usuarios a partir del mes de septiembre. Quizás el dato más significativo es la nueva información que aparece en la Web de Telefónica al respecto. Allí se explica que están estudiando la posibilidad de configurar los DSLAM -que forman parte de las centralitas- en modo «fast path», lo que reduciría el retardo de la conexión entre 40 y 60 ms con cualquier servidor. Esta reducción permitiría una ligera disminución de la latencia para algunas aplicaciones usuales, como pueden ser el juego *on line*, la videoconferencia, la administración remota, el *chat* de voz, etc. Como contrapunto, la corrección de errores -anteriormente a cargo de la función de seguridad Interleaving, que causaba el retardo en la transmisión de los paquetes de información. -estaría a cargo del protocolo TCP/IP. Una reducción de 40 ms en el *ping* ya supondrá una sensible mejora para muchos usuarios de ADSL 256. ¿Aburrido de intentar entrar en partidas de *Wolfenstein* en las que no cumples el requisito mínimo de calidad impuesto por el anfitrión? ¿Cansado de no encontrar partidas de *Unreal Champion-ship* con una calificación superior a dos estrellas en la velocidad de conexión? Esto podría cambiar antes de lo esperado.

Esta es la buena noticia. Las malas hacen relación a los retrasos de algunos de los títulos más esperados con funciones para *Xbox Live*. Activision ha anunciado que no incluye *Doom 3* en sus previsiones de lanzamientos para 2003, a pesar de lo que se ha comentado en los últimos meses. Un retraso que, es de suponer, afectará también a la versión para Xbox. Lo mismo sucede con *Halo 2*, previsto para la próxima primavera. Y, en el momento de escribir estas líneas, es una incógnita lo que va a suceder con *Half-Life 2*. Vivendi ahora anuncia que va para 2004, anulando así la fecha anunciada éste mismo mes de septiembre!; Gabe Newell, CEO de Valve, responde manteniendo la fecha inicial. Veremos. Es de esperar que, cuando la versión para PC sea lanzada, Valve anunciará una fecha para Xbox.

Y, todavía en el terreno de la información oficiosa, hay algunos anuncios interesantes. Croteam trabaja en una secuela de *Serious Sam* para Xbox y PC. Mantendrá el mismo ritmo frenético que el original y utiliza un nuevo motor gráfico. No tenemos ninguna duda de que *Xbox Live* formará parte de su diseño. Igualmente, Eidos ya ha anunciado un *Hitman 3: Contracts* sin especificar plataformas. ¿Incluirá modo *on line*? El que sí lo tendrá es *Colin McRae Rally 04*. Más detalles, el próximo mes.

Live Noticias

CONTENIDO DESCARGABLE PARA BRUTE FORCE

Star wars: LCDLAR también en *Xbox Live*

POCAS NOVEDADES este mes, pero jugosas. *Brute Force*, el discutido juego de Digital Anvil, debería contar con nuevos contenidos descargables para cuando ésta revista éste en tus manos. Microsoft ha anunciado el lanzamiento de dos nuevos mapas y una misión. «Prisoner's Lament» es un mapa para *Deathmatch* por equipos ambientado en un campamento abandonado del Mar Caspio. El objetivo es capturar las torretas que guardan la base antes que tu competidor. «Cerulean» es un mapa *Deathmatch* que se desarrolla en Wastes. Admite ocho jugadores y contiene un panel de control que permite lanzar una lluvia de meteoros sobre los demás jugadores. La nueva misión responde al nombre de Lockjaw. En ella, los jugadores deben investigar una señal de socorro enviada desde la remota base Estuary. Puede jugarse en solitario o vía *System Link*.

Algo menos inmediato se presenta el lanzamiento de nuevos contenidos descargables para el juego del momento en Xbox: *Los Caballeros de la Antigua República*. Y más sorprendente: en lugar de las habituales misiones o mapas, el jugador podrá acceder a armas y objetos de equipamiento diversos -como armaduras- con los que llevar a cabo las misiones secundarias del juego. Material que el jugador habrá de localizar en alguno de los mapas del juego, durante el curso de las partidas. La publicación de este contenido se prevé para estas mismas navidades.

XBOX LIVE AMPLIA SU COBERTURA

Cinco nuevos países accederán al servicio.

LA REPRESENTACIÓN europea dentro de la comunidad *Xbox Live* va a ser ampliada antes de final de año. A los ocho países que actualmente pueden acceder al servicio *on line*, de Microsoft, se le sumarán cinco más con su correspondiente colección de jugadores. Así que conviene ir mejorando ese inglés si uno tiene interés en medirse y conocer a jugadores de Austria, Dinamarca, Finlandia, Irlanda y Noruega. Lo que junto a España, Reino Unido, Alemania, Italia, Países Bajos, Bélgica y Suecia, harán un total de 14 países europeos con acceso al servicio *on line Xbox Live*.

Microsoft ha justificado el lanzamiento progresivo del servicio en Europa con la dificultad inherente de llevar a cabo una operación de esa envergadura. Actualmente, la cifra de suscriptores de *Xbox Live* en todo el planeta ronda los 500.000 y juegan unos 3 millones de partidas por semana. Aunque son las últimas cifras oficiales anunciadas por Microsoft, datan de la pasada primavera, por lo que es de suponer que esas cifras habrán aumentado significativamente al día de hoy. Más teniendo en cuenta que en este tiempo se han lanzado juegos con un tirón de ventas importante como *Return to Castle Wolfenstein*, *Midtown Madness 3*, *MotoGP 2* y *Midnight Club 2*. En cualquier caso, preparaos para dar la bienvenida a los nuevos conciudadanos de la Europa más fría en la comunidad *Xbox Live*.



Live Noticias

UNREAL 2 TENDRÁ JUEGO *ON LINE*

El *shooter* monojugador de PC se convierte en multijugador para Xbox

UNREAL 2 cobra protagonismo en esta sección de la revista gracias al anuncio del añadido de un modo multijugador diseñado específicamente para *Xbox Live.* La versión original del juego para PC, publicada hace unos meses, presentaba tan sólo una campaña para un jugador. Aunque el diseño inicial de *Unreal 2: The Awakening* contemplaba ambos modos de juego, Legend Entertainment desechó el modo *on line* ya que el lanzamiento iba a coincidir -finalmente no fue así- con el de *Unreal Tournament 2003*, concebido especialmente para el juego a través de la Red y que llegaría a Xbox bajo el nombre de *Unreal Championship.* Afortunadamente, para todos nosotros, la historia no se repite en Xbox.

Legend y Tantalus -«conocidos» por aquel *South Park Rally* para PC y PSX de hace unos años- se encargan de la adaptación del juego a la consola de Microsoft. La campaña individual será la misma que la de PC, pero el modo multijugador incluye muchas sorpresas: una opción para jugar a pantalla partida y, en cooperativo, la campaña principal, en la que ambos usuarios conforman un equipo de mercenarios. En cuanto a *Xbox Live*, Atari ha anunciado un nuevo modo multijugador por equipos y clases de soldados. Vamos, algo así como *Wolfentein* en el espacio.

Unreal 2: The Awakening es el segundo capítulo dentro de una de las sagas más populares entre los jugadores de PC y competencia directa de id Software y sus *Quake* desde 1998. La secuela la protagoniza una especie de *sheriff* espacial que se ve envuelto en una batalla entre tres civilizaciones galácticas. Todos ellos buscan recuperar los restos de un antiguo objeto desperdigados por una serie de planetas que el jugador visitará. *Unreal 2* estará a la venta las próximas navidades.


Esta chica está del lado del jugador.


El efecto de las llamas, de lo mejor.


Defiende la base de los alienígenas.


Razas y criaturas no vistas en *UC.*

Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Ya disponible

Los juegos que ya puedes encontrar en tu tienda habitual.

JUEGO	DESAROLLADOR	EDITOR	JUGADORES	D/L CONTENT?	ROX	PUNTUACIÓN	GÉNERO
Burnout 2: Point of Impact	Criterion Games	Acclaim	n/a	puntuación	16	9	Carreras
Capcom vs SNK 2 EO	Capcom	Capcom	2	No	15	7.7	Beat 'em up
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	Atari	Atari	n/a	Sí	-		Beat 'em up
MechAssault	Microsoft	Microsoft	2 - 8	Sí	11	8	*Shooter* de mechs
Midtown Madness 3	Dice	Microsoft	2 - 8	No	17	8	Carreras
MotoGP Online demo	Climax	THQ	2 - 16	No	Demo	8.9	Carreras
MotoGP 2	Climax	THQ	2 - 16	No	16	9.4	Carreras
MX Superfly	Pacific Coast P&L	THQ	n/a	Sí	13	6.5	Deportes extremos
NBA2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	13	6.2	Deportes EE.UU.
NFL2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	14	7.8	Deportes EE.UU.
NFL Fever 2003	Microsoft	Microsoft	2 - 4	No	10	8.2	Deportes EE.UU.
NHL2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	14	7.9	Deportes EE.UU.
Phantasy Star Online Episode I & II	Sonic Team	Sega	2 - 4	Sí	-	N/A	MMORPG
Return to Castle Wolfenstein	Nerve Software/id	Activision	2 - 16	No	15	9.2	*Shooter*

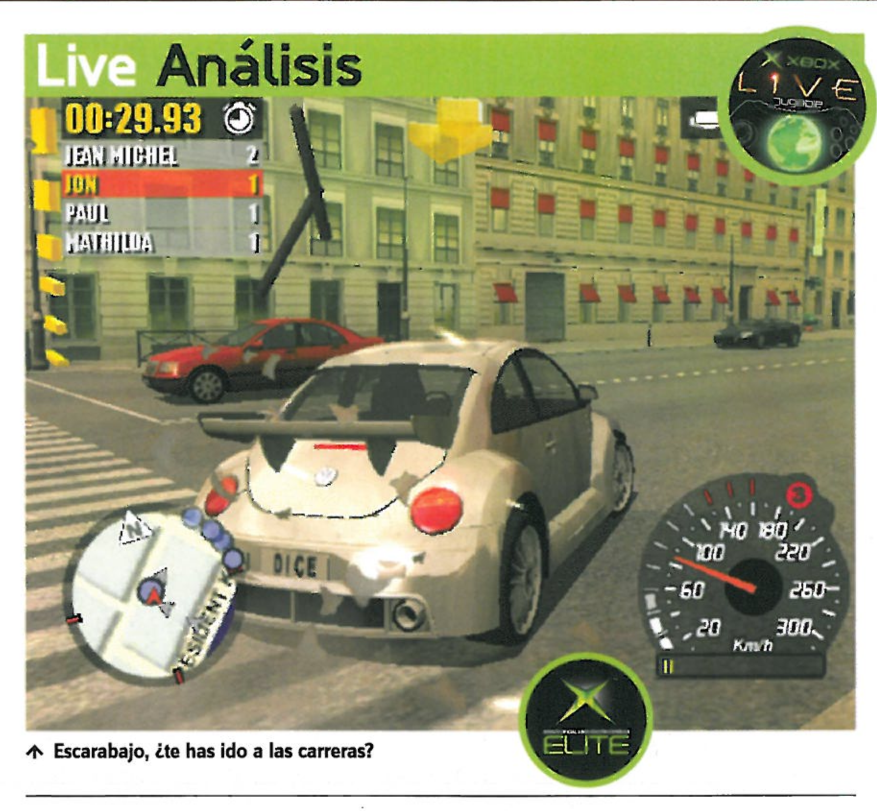
Próximamente

Muchos programadores no van a tener vacaciones este año.

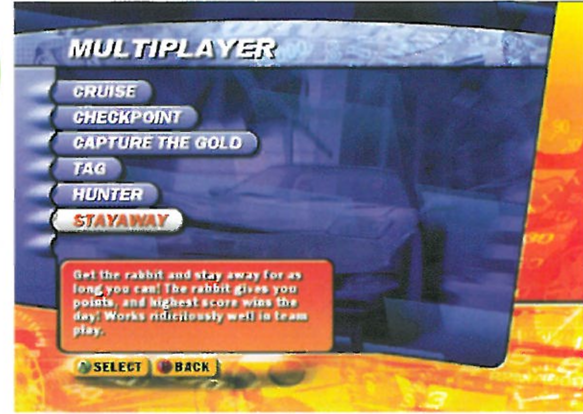
JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Brute Force	Microsoft	Microsoft	*Shooter* por equipos	Verano 2003
Outlaw Volleyball	Hypnotix	Vivendi	Deportes	Septiembre
Project Gotham Racing 2	Bizarre Creations	Microsoft	Carreras	Finales 2003
Rainbow Six 3	Ubi Soft	Ubi Soft	*Shooter* por equipos	2003
Soldier of Fortune II: Double Helix	Gratuitous Games	Activision	*Shooter*	Septiembre
Steel Battalion	Capcom	Microsoft	*Shooter* de mechs	Por confirmar

BRUTE FORCE

Live Análisis



↑ Escarabajo, ¿te has ido a las carreras?



↑ Todos los tipos de juego en *Live*.



↑ Un clásico punto de control, en París.

Aquellos conductores en sus locos cacharros

MIDTOWN MADNESS 3

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
JUGADORES: **1-8**
WEB: **WWW.XBOX.COM/MIDTOWNMADNESS3**

¿QUÉ ES *Midtown Madness 3*? Básicamente, conducción enloquecida a través de una esforzada y detallada reproducción de dos de las grandes capitales del planeta: París y Washington. Tiene un modo historia, en el que el jugador conduce distintas clases de vehículo como tapadera de su labor policial. Pero no cuenta una historia que realmente implique el jugador. *MM3* cobra más entidad en el juego *on line* ya que se ajusta mejor a su propuesta de juego: ocho jugadores compitiendo entre sí, circulando por cualquier lugar y rompiendo todas las leyes físicas y del código de circulación.

Lo de la conducción enloquecida se refiere tanto a la particular física de los vehículos como a su resistencia ante todo tipo de colisiones así como a una libertad absoluta de movimientos dentro de los escenarios. Un planteamiento que se beneficia por la ausencia de coartadas argumentales y el añadido de contrincantes humanos. Entonces, comienza realmente la diversión.

MM3 incorpora seis modos de juego *on line*. Algunos recogen ideas clásicas de otros géneros desde otro punto de vista, otros encajan como un guante con la jugabilidad de *MM3* y los menos, resultan algo discutibles. En este último apartado se encuentra el modo «Paseo», que consiste en juntarse con otros jugadores para recorrer, a su aire y sin objetivos, las ciudades de París y Washington. Como muestra de turismo virtual puede valer, pero como juego tienen muy poco que ofrecer. «Punto de Control», sin embargo, es el clásico modo carrera a través de *checkpoints*. Pura diversión.

«Capturar el Oro» es una variante del clásico modo con bandera. El «oro» aparece situado en un punto del escenario, los jugadores se lanzan a por él y el que lo consigue debe depositarlo en otro punto determinado. Si el portador es golpeado por otro vehículo, el «oro» pasa a aquel. Y así sucesivamente. «Cazador» comienza con un jugador al control de un coche policía. Cada uno que caza -por contacto- se convierte también en cazador. «Tag» y «Stayway» son dos variantes de la misma idea y remiten directamente a los juegos de patio de colegio. En el primero, un jugador es el que «tiene la liebre» y debe pasarla a otro antes de que finalice la cuenta atrás. En el segundo, es al contrario. Hay que llevarla para ganar. Además, el juego ofrece numerosos parámetros para seleccionar la partida adecuada a las posibilidades de cada uno. También es posible introducirse en ellas en cualquier momento o cambiar de vehículo saliendo al menú principal durante unos segundos.

Ninguno de los modos es original, pero tampoco es habitual contar con un juego de conducción *on line* y, además, uno tan arcade como éste. Es un título enfocado a la diversión, por encima de otros aspectos como la competición o el realismo. Se habría visto beneficiado con algún sistema de estadísticas. Pero lo que hace, lo hace bastante bien.



VEREDICTO LIVE

POTENCIAL
La conducción salvaje de *MM3* encaja mejor en *Live*.

CONFIGURACIÓN
Muchas opciones para entrar en la partida adecuada.

VARIEDAD
Seis modos de juego son más que suficientes.

LIVE
Mejora frente al algo soso modo *off line*. Y no hay ningún otro título con el que competir.

LO MEJOR
+ CONDUCCIÓN ENLOQUECIDA
+ LAS CIUDADES
+ *ON LINE*

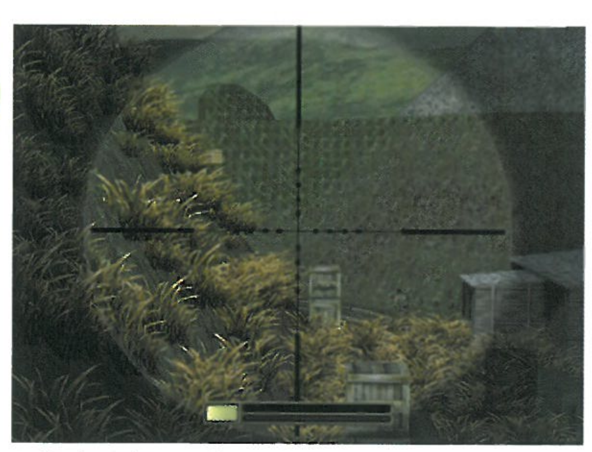
LO PEOR
- MODO «PASEO»
- SÓLO DOS CIUDADES
- DIVERSIÓN ALGO INTRASCENDENTE

RESUMEN
Más interesante en su modo *on line* que *off line*, *MM3* apuesta por la diversión desenfada.

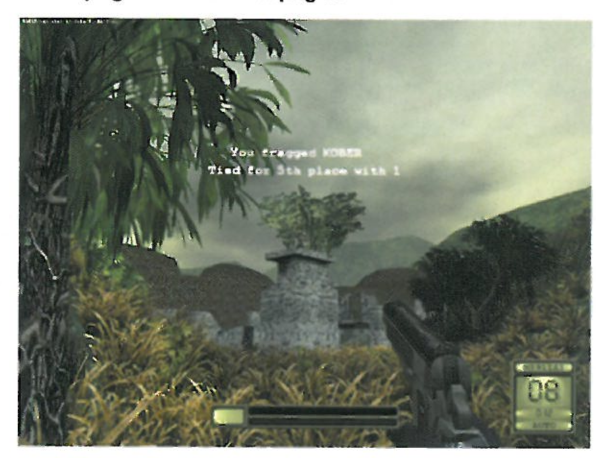
PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Live Análisis

Con algunas excepciones, los escenarios se mueven por los tópicos habituales del género.



Este juego favorece el «camping»...



Os esperan muchos escenarios descargables.

Mullins gana en *Xbox Live*

SOF II: DOUBLE HELIX

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **GRATUITOUS GAMES**
EDITOR: **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2003**
JUGADORES: **1-12**
WEB: **WWW.ACTIVISION.COM**

EN EL número 16 de la ROX, se hablaba de *Soldier of Fortune II* como una conversión de un correcto *shooter* para PC que no se había visto nada beneficiada con el cambio de plataforma. A la hora de comentar su modo de juego *on line*, *SOF II* se beneficia de la escasez de la competencia en *Xbox Live*. No hay nada extraordinario en él, pero sí posee algunos rasgos distintivos que lo alejan de otros títulos como *Return to Castle Wolfenstein* y *Ghost Recon*. *SOF II* tiene personalidad propia, aunque modesta, y supone un correcto entretenimiento con el que alternar, por ejemplo, los casos mencionados.

Gratuitous Games parece haber querido compensar lo estándar de su propuesta con la abundancia de mapas y modos de juego. Veinte mapas, nada menos. Seis modos de juego (*Deathmatch*, *Team Deatmatch*, *Demolition*, *Infiltration*, *Elimination* y *Capture the Flag)*. Ninguno es realmente original.

Algunas de sus virtudes y muchos de los defectos comentados en la versión para un jugador vuelven a aparecer. Ahí están los largos tiempos de carga, los mediocres gráficos y lo previsible del diseño de niveles. No hay posibilidad de jugar con *bots*, así que la decente IA del modo *off line* no tiene oportunidad de lucirse en *Xbox Live*. En el haber se encuentran el sistema de animación, Ghoul II, para una acción más o menos gore, la variedad y fidelidad de las armas y un ritmo diferente al de *otros shooters on line*. Sin llegar al extremado realismo de *Ghost Recon*, *SOF II* exige un mayor cuidado y precaución que *Unreal Championship* e, incluso, *Wolfenstein*. Muchos de los escenarios son excesivamente grandes para el máximo de 12 jugadores que admite *SOF II*, lo que facilita coger con la guardia baja a jugadores que comienzan a impacientarse por no encontrar a nadie sobre quien vaciar el cargador. Y dado el planteamiento más o menos realista de la serie *SOF* -con esa velocidad para el desplazamiento de personajes y recarga de armas, así como la sensibilidad de la palanca derecha al apuntar-, vale más tener puntería que ser rápido. *SOF II* exige cierta serenidad donde otros títulos promueven un ritmo más frenético. Lo que no deja de ser un curioso contraste en un título que abunda en las convenciones del género.

Una vez más, la amplia variedad de armas -16, incluyendo el cuchillo- y sus efectos de sonido son un disfrute. En última instancia, *SOF II* gana puntos en su modo *on line*. Es un correcto *shooter* con una serie de carencias obvias que tampoco llegan a convertirlo en un mal título, aunque desde luego inferior a los otros ejemplos mencionados en este comentario. Hay que reconocer a Gratuitous Games su esfuerzo por mantener el interés de *Xbox Live* para los jugadores de *SOF II*. Está previsto la publicación de cinco nuevos mapas que harán un total de 25 en el computo final. Desde luego, si se le coge el punto, será difícil aburrirse con *SOF II*.



POTENCIAL
Será por la escasez de la oferta, pero *SOF II* en *Live* gana personalidad.

CONFIGURACIÓN
Ahí siguen los tiempos de carga, pero sería un crimen que con esos gráficos presentará problemas de *lag*.

VARIEDAD
Gratuitous Games ha echado el resto. 25 mapas y 16 armas. Algunos y algunas, incluso originales.

LIVE
Es una forma de descansar de tanto *Wolfenstein*.

LO MEJOR
+ RITMO DE LA ACCIÓN ARMAS
+ MUCHOS MAPAS

LO PEOR
- ABUNDAN LOS ESCENARIOS DE SIEMPRE
- GRÁFICOS
- MODOS DE JUEGO YA CONOCIDOS

RESUMEN
Un *shooter* mediocre que gana puntos en *Live*. Su ritmo algo pausado confiere intensidad a las escaramuzas.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





LA ELITE DE LA XBOX

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
Analizado ROX 02
Género: *Snowboarding*. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. 8,7

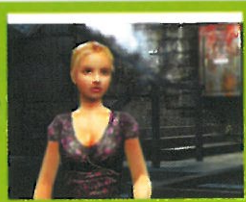
4X4 EVO 2	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.	5,5
ALL-STAR BASEBALL 2003	**Analizado** ROX 07	**Género:** Béisbol	La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.	7,0
ANTZ EXTREME RACING	**Analizado** ROX 08	**Género:** Carreras	Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	**Analizado** ROX 03	**Género:** Surf	Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.	6,9
ARCTIC THUNDER	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.	5,9
ATV: QUAD POWER RACING 2	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Por fin un juego de *quads* decente.	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.	3,1
BARBARIAN	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.	3,5
BATMAN: VENGEANCE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.	4,5



BLINX:THE TIME SWEEPER
Analizado ROX 10
Género: Plataformas. Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. 9,0



BRUTE FORCE
Analizado ROX 17
Género: Acción
Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. 8,5



BUFFY LA CAZAVAMPIROS
Analizado ROX 8
Género: Acción / Aventura
Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. 8,5

BATTLE ENGINE AQUILA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Mech shoot-'em-up	Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.	8,1
BIG MUTHA TRUCKERS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Conducción	Valiente intento de crear un juego original.	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** RPG Arcade	Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.	7,0
BLOOD OMEN 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Acción / Aventura	Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.	6,9
BLOOD WAKE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras / Acción	Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».	4,5
BLOODRAYNE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.	7,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	**Analizado** ROX 09	**Género:** Beat-'em-up	Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.	2,5
BURNOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Beat-'em-up 2D	Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.	7,9
CEL DAMAGE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras	Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.	5,5
CIRCUS MAXIMUS	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.	3,5
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Estrategia	Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.	8,4



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Analizado ROX 16 **Género:** Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo, espectacular y larguísimo gracias a sus múltiples modos de juego. 9,0



CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02
Analizado ROX 4
Género: Fútbol estrategia
Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas. 8,8



COLIN McRAE RALLY 3
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro.
9,0

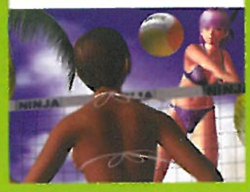
CONFLICT: DESERT STORM	**Analizado** ROX 08	**Género:** Shooter por equipos	A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.	8,3
CRASH	**Analizado** ROX 06	**Género:** Conducción	No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.	6,8
CRAZY TAXI 3	**Analizado** ROX 09	**Género:** Conducción arcade	Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.	7,8
CRIMSON SEA	**Analizado** ROX 15	**G:** Acción en tercera persona	Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.	8,5
DAKAR 2	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Carreras	Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.	6,8
DARK ANGEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción	Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.	4,5
DARK SUMMIT	**Analizado** ROX 03	**Género:** Snowboarding	Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	**Analizado** ROX 02	**Género:** BMX	Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento*.	3,1
DEAD TO RIGHTS	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.	7,0
DEADLY SKIES	**Analizado** ROX 04	**Género:** Simulador de vuelo	Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.	7,5
DEFENDER	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.	6,0



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Analizado ROX 4
Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas.
8,7



DEAD OR ALIVE 3
Analizado ROX 2
Género: Beat-'em-up
Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. 9,3



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Analizado ROX 13
Género: Voleibol
Un lujo para la vista y un manantial de diversión.
8,9



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. 8,5



F1 2002
Analizado ROX 4
Género: Carreras
Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes.
8,7



FIFA 2002
Analizado ROX 4
Género: Fútbol
EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol. 9,2

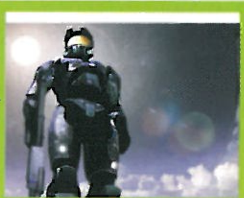
DIE HARD: VENDETTA	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal.	4,0
DR MUTO	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.	8,0
EGGO MANIA	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.	6,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Shooter	Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.	7,7
ENCLAVE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	Un juego que sólo divertirá a unos pocos.	6,9
ENTER THE MATRIX	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	**Analizado** ROX 04	**Género:** Deportes de invierno	Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.	5,0
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	**Analizado** ROX 06	**Género:** Snowboarding	Un más que interesante juego de *snowboard*.	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	**Analizado:** ROX 18	**Género:** xxx	Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B».	6,0
F1 CAREER CHALLENGE	**Analizado** ROX 17	**Género:** Carreras	Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes.	6,9
FILA WORLD TOUR TENNIS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Tenis	No es la mejor opción para los amantes del tenis.	2,8
FIREBLADE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.	4,0
FURIOUS KARTING	**Analizado** ROX 12	**Género:** Carreras	Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos.	6,0
FUZION FRENZY	**Analizado** ROX 02	**Género:** Party Game	A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos.	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	**Analizado** ROX 07	**Género:** Aventura arcade	Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad.	4,0



FIFA 2003
Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA.
9,4



FUTURAMA
Analizado: ROX 18
Género: Plataformas
Imprescindible por su capacidad de divertir sin parar, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta del mundo del Futurama 8,5



HALO
Analizado ROX 2
Género: Shooter
En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra.
9,7

GENMA ONIMUSHA	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas.	6,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	**Analizado** ROX 10	**Género:** BMX	Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk.	1,5
GUN METAL	**Analizado** ROX 07	**Género:** Acción / Shooter	Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos.	8,0
GUN VALKYRIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Shoot-'em-up	O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención.	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil.	7,0
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	**Analizado** ROX 09	**Género:** Acción	Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo.	8,1
HULK	**Analizado** ROX 17	**Género:** Acción	Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos.	8,0
HUNTER: THE RECKONING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo.	7,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título.	5,8
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shooter	Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable.	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Te hace sentir como si fueras el propio James Bond.	8,0
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	Un correcto *Tycoon* que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.	7,0



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
El mejor juego de Indy desde los tiempos de *Fate of Atlantis*. 8,7



INDYCAR SERIES
Analizado: ROX 18
Género: Carreras
Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados.
8,5



JET SET RADIO FUTURE
Analizado ROX 3
Género: Plataformas / Skate
Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto. 8,9

KUNG FU CHAOS	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción/Plataformas	Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine.	8,1
LARGO WINCH	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género.	6,5
LEGENDS OF WRESTLING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso.	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	**Analizado** ROX 13	**Género:** Boxeo	Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	**Analizado** ROX 08	**G:** Acción dibujos animados	Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.	6,5
LOS SIMS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga.	7,7
MAD DASH RACING	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador.	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Fútbol/ Estrategia	Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real.	8,0
MARVEL VS. CAPCOM 2	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios.	7,5
MECHASSAULT	**Analizado** ROX 11	**G:** Shoot-'em-up de mechs	Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto.	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter	Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado.	7,0
METAL DUNGEON	**Analizado** ROX 12	**Género:** RPG	Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras.	5,0



MAX PAYNE
Analizado ROX 4
Género: Acción
Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción.
8,5



MOTOGP 2
Analizado ROX 16
Género: Carreras
El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. 9,4



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Analizado ROX 12
Género: Acción / Aventura
Un *MGS2* mejorado y ampliado para disfrute del personal. 9,2

ANÁLISIS DIRECTORIO



MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
Analizado ROX 5
Género: Carreras
Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto. 9,1



NBA STREET VOL. 2
Analizado ROX 15
Género: Baloncesto
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox.
8,7



PANZER DRAGOON ORTA
Analizado ROX 14
Género: Acción
Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. 8,7

MICRO MACHINES	**Analizado** ROX 12	**Género:** Conducción	Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade.	6,5
MIDTOWN MADNESS 3	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Carreras	Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción.	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	A medio camino entre la simulación y la acción frenética.	7,0
MINORITY REPORT	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción	Licencia desaprovechada en un *beat'm'up'* mediocre.	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	**Analizado** ROX 13	**Género:** Beat-'em-up	La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie.	8,0
MX SUPERFLY	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades.	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	**Analizado** ROX 05	**Género:** Motocross	Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas.	6,0
MYST III: EXILE	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son.	6,8
NBA 2K3	**Analizado** ROX 13	**Género:** Baloncesto	Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde.	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	**Analizado** ROX 04	**Género:** Baloncesto	Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques.	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Baloncesto	Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial.	8,0
NBA LIVE 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Baloncesto	Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos.	7,5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras	Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante.	7,5



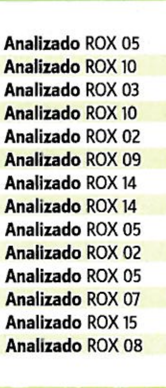
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS
Analizado ROX 10
Género: Lucha de *mechs*
Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. 8,5



PROJECT GOTHAM RACING
Analizado ROX 2
Género: Conducción
Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche. 8,9



PROJECT ZERO
Analizado ROX 14
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado.
8,8



NEW LEGENDS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.	4,9
NFL FEVER 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol americano	Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.	8,2
NHL 2002	**Analizado** ROX 03	**Género:** Hockey sobre hielo	Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.	8,2
NHL 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Hockey sobre hielo	Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.	8,2
NHL HITZ 20-02	**Analizado** ROX 02	**Género:** Hockey sobre hielo	Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.	8,4
NHL HITZ 20-03	**Analizado** ROX 09	**Género:** Hockey sobre hielo	Dotado con una gran profundidad y características originales.	8,4
NFL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Fútbol americano	Un excelente juego de fútbol americano.	7,8
NHL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Hockey sobre hielo	No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Aventura / Shooter	Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	**Analizado** ROX 02	**Género:** Plataformas	Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.	8,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.	5,0
PRISONER OF WAR	**Analizado** ROX 07	**Género:** Puzzle / Aventura	Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.	7,7
PRO RACE DRIVER	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	**Analizado** ROX 08	**Género:** Tenis	Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.	2,1



RACING EVOLUZIONE
Analizado ROX 15
Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. 9,0



RALLISPORT CHALLENGE
Analizado ROX 2
Género: Carreras
No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. 8,5



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
Analizado ROX 15 **Género:** *Shooter* en primera persona.
Un increíble *shooter* demoledor en su modo para un solo jugador. 9,2

QUANTUM REDSHIFT	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras futuristas	Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.	7,0
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.	7,9
RED CARD	**Analizado** ROX 05	**Género:** Fútbol	Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.	7,8
RED FACTION II	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Un entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live.	7,2
ROBOTECH: BATTLECRY	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter de mechs	Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.	6,3
SEGA SOCCER SLAM	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol arcade	Más divertido si puedes jugar con un amigo.	6,8
SHADOW OF MEMORIES	**Analizado** ROX 10	**Género:** Puzzle / Aventura	Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.	4,5
SHREK	**Analizado** ROX 04	**Género:** Plataformas	Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.	5,0
SHREK SUPER PARTY	**Analizado** ROX 12	**Género:** Party Game	El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.	4,0
SERIOUS SAM	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shooter	Un *shooter* en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.	8,0



ROCKY
Analizado ROX 9
Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo.
8,7



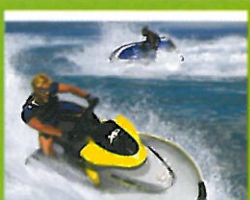
SEGA GT 2002
Analizado ROX 10
Género: Conducción
Duración, jugabilidad y ajustada simulación.
8,5



SHENMUE II
Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG
Una experiencia de juego simplemente maravillosa.
8,8



SILENT HILL 2: INNER FEARS
Analizado ROX 9
Género: Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento.
8,8



SPLASHDOWN
Analizado ROX 8
Género: Carreras
Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada.
8,5

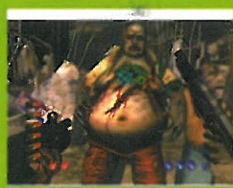


SSX TRICKY
Analizado ROX 8
Género: Snowboarding
La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables.
8,9

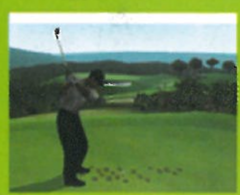
SLAM TENNIS	**Analizado** ROX 07	**Género:** Tenis	Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Shooter en 1ª persona	El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Plataformas	Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.	7,5
SPEED KINGS	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Carreras	Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.	7,0
SPY HUNTER	**Analizado** ROX 07	**Género:** Conducción / Shoot-'em-up	Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.	6,7
STAKE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Party Game	Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.	6,5
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shoot-'em-up	Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.	7,7
STAR WARS OBI WAN	**Analizado** ROX 02	**Género:** Acción	Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.	7,0
STARSKY & HUTCH	**Analizado:** ROX 18	**G:** Acción / Conducción	Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policíacas, éste es tu juego.	7,0
STATE OF EMERGENCY	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.	7,8
STEEL BATTALION	**Analizado** ROX 13	**G:** Shooter de mechs con control.	Excelente simulador de *mechs* que cuenta con un increíble controlador.	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.	4,0



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
Analizado ROX 10
Género: Acción / Aventura
Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones. 8,5



THE HOUSE OF THE DEAD 3
Analizado ROX 14
Género: Arcade de disparo
Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. 8,5




TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Analizado ROX 11
Género: Golf
Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports. 8,5

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	**Analizado** ROX 16	**Género:** Beat-'em-up	La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.	8,0
TAZ: WANTED	**Analizado** ROX 08	**Género:** Plataformas	Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.	5,9
TD OVERDRIVE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.	4,0
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.	3,1
TETRIS WORLDS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shoot-'em-up	Pobre explotación de una licencia prometedora.	5,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	**Analizado** ROX 10	**Género:** RPG	Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.	7,9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Conducción	Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.	5,9
THE THING	**Analizado** ROX 09	**Género:** Survival Horror	Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.	8,0
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	**Analizado** ROX 13	**Género:** Plataformas	Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	**Analizado** ROX 12	**G:** Shooter basado en escuadrones	Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.	8,4
TOTAL IMMERSION RACING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.	5,7
TOUR DE FRANCE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.	6,7
TOXIC GRIND	**Analizado** ROX 11	**Género:** BMX	No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.	5,
TRANSWORLD SNOWBOARDING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Snowboarding	De factura visual impecable, pero ahí termina todo.	6,5



TIMESPLITTERS 2
Analizado ROX 10
Género: Shooter
Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas.
9,1



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Analizado ROX 10
Género: Shooter por equipos. Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. 9,2



TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Analizado ROX 3
Género: Skateboarding
El más amplio y mejor juego de deportes extremos. 8,8

TUROK EVOLUTION	**Analizado** ROX 08	**Género:** Acción / Shooter	Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.	8,0
UFC: TAPOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Beat-'em-up	Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.	8,2
V-RALLY 3	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.	6,1
VEXX	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.	8,0
WHACKED!	**Analizado** ROX 11	**Género:** Party Game	Otro *party-game* que no aporta nada nuevo.	6,0
WORLD RACING	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	**Analizado:** ROX 18	**Género:** Billar	El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento.	8,2
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	**Analizado** ROX 03	**Género:** Conducción	Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».	8,0
WWE RAW	**Analizado** ROX 10	**Género:** Wrestling	No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.	5,3
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	**Analizado** ROX 12	**Género:** Beat-'em-up	Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Acción	Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.	6,5



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Analizado ROX 10
Género: Skateboarding
Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento. 8,6



UNREAL CHAMPIONSHIP
Analizado ROX 11
Género: Shoot-'em-up
Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. 8,5



YAGER
Analizado ROX 14
Género: Combate espacial
Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox.
8,5

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 1
- Video especial lanzamiento

ROX 2
- Project Gotham Racing
- NHL Hitz 20-02
- Mad Dash Racing
- Fusion Frenzy

ROX 3
- Wreckless
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Blood Wake
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

ROX 4
- Gun valkyrie
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Dead or Alive 3
- Cel Damage

ROX 5
- Jet Set Radio Future
- NBA Inside Drive 2002
- Max Payne
- Dark Summit
- Crash Bandicoot

ROX 6
- Spider-Man: The Movie
- Circus Maximus
- Gun Metal
- Star Wars: Jedi Starfighter

ROX 7
- Conflict: Desert Storm
- Street Hops
- Enclave

ROX 8
- Crazy Taxi 3
- Hunter: The Reckoning
- Taz: Wanted
- Battle Engine Aquila

ROX 9
- Colin McRae Rally 3
- Deathrow
- Rally Fusion
- Chase
- Hitman 2

ROX 10
- Splinter Cell
- Deathrow
- Sega GT 2002
- Chase
- Madden NFL 2003

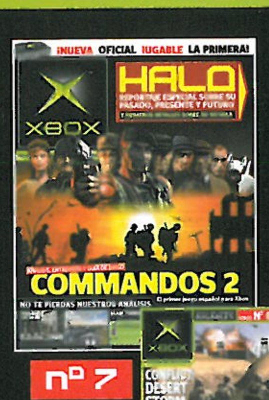
ROX 11
- Blinx
- ATV 2
- Battle Engine Aquila
- Tigre Woods 2003
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Quantum Redshift

ROX 12
- ToeJam & Earl III
- Fireblade
- Reign of Fire
- NBA Inside Drive 2003
- Splashdown
- TransWorld Snowboarding
- Mat Hoffman's Pro BMX 2

ROX 13
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Shenmue II
- Panzer Dragoon Orta
- The House of the Dead III
- Lamborghini
- Vexx

ROX 14
- Racing Evoluzione
- MX Superfly
- Pro Race Driver
- Dr Muto
- Panzer Dragoon Orta
- Colin McRae Rally 3
- Spider-Man
- Tom Clancy's Ghost Recon

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager



















CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. .... Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

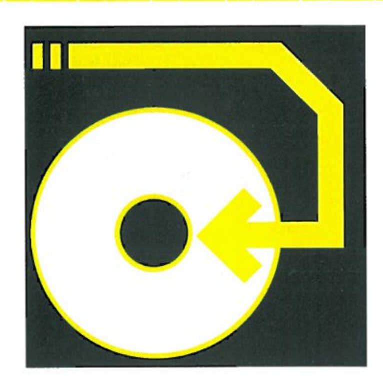
☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ____________ Caducidad: ___ / ___

Nombre del titular: ____________ Firma: ____________

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8
☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER



↑ Un equipo de boinas verdes debe mantener la Paz en las primeras elecciones libres en Cuba.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**MOVERSE/ACCIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**ROTAR CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**AGACHARSE/MIRAR**
BOTÓN A	**RECARGA**
BOTÓN B	**CAMBIAR ARMA**
BOTÓN X	**VISIÓN NOCTURNA**
BOTÓN Y	**CAMBIAR SOLDADO**
GATILLO IZQUIERDO	**MAPA**
GATILLO DERECHO	**DISPARO/USAR**
BOTÓN BLANCO	**HABLAR**
BOTÓN NEGRO	**CAMBIAR FUEGO**

CUBA, año 2009. El general Castro ha muerto y las primeras elecciones libres en muchas décadas están a un paso de celebrarse. Pero, la democracia no lo va a tener tan fácil: un peligroso señor de la droga está dispuesto a preservar a cualquier precio su poder en la isla.

Ante esta explosiva situación, la ONU ha enviado a Cuba a los Ghosts, un equipo de boinas verdes cuya misión es mantener la Paz destruyendo a las tropas rebeldes y eliminando a sus líderes mercenarios. Tu misión está clara: equipado con la más alta tecnología militar, debes dirigir a esos soldados en cuantas misiones de infiltración y neutralización sean necesarias para asegurar que las elecciones se celebran con total normalidad.

El nombre de Tom Clancy en un juego sólo puede significar una cosa, acción táctica a raudales, e *Island Thunder* no iba a ser una excepción. Tras la aventura en solitario de *Splinter Cell*, el nuevo título de Clancy se centra de nuevo en la dirección de cuerpos especiales de marines, retomando la forma de un *shooter* en primera persona e introduciéndonos de lleno en una selva tropical repleta de peligros.

La demo de este mes te ofrece la primera de las misiones rápidas que incluye el juego como acompañamiento a la campaña principal y al modo multijugador. Entra, toma el control de los edificios ocupados por las guerrillas y elimina cualquier oposición en la zona. Ah, y no pierdas a ninguno de tus hombres o la misión habrá fracasado.

THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST



↑ Carreras alocadas de pequeños coches por las calles de Los Angeles.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	**DIRECCIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**ACELERAR/FRENAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**DIRECCIÓN**
BOTÓN A	**ACELERAR**
BOTÓN B	**SIN USO**
BOTÓN X	**FRENAR**
BOTÓN Y	**CAMBIAR CÁMARA**
GATILLO IZQUIERDO	**VISTA TRASERA**
GATILLO DERECHO	**DOS RUEDAS**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

SI PIENSAS que lo has visto todo en el género de las carreras y persecuciones automovilísticas, eso es porque aún no has jugado a este fantástico título de Climax y Eidos.

The Italian Job está basado en la película del mismo título producida por la Paramout y protagonizada por Mark Wahlberg y Charlize Theron. Se trata de un *remake* del clásico de 1969, que en aquel entonces protagonizaban Michael Caine y Noel Coward, y que gira alrededor de ladrones robando a ladrones, un monumental atasco en L.A., y coches pequeñitos recorriendo increíbles escenarios.

En el juego, además del MINI Cooper -uno de los protagonistas del filme-, podremos conducir una gran selección de los vehículos que aparecen en la gran pantalla: sedanes, deportivos, coches de policía, furgones blindados o todoterrenos. Los circuitos incluyen escenarios de acrobacias, contrarreloj, de conducción libre, y contamos con un modo de juego «Historia» que nos permitirá emular a Wahlberg y compañía.

En esta demo podrás correr el primero de los circuitos de carreras a los mandos de un MINI y compitiendo contra dos veloces coches de policía. Pese a que conducimos por entre el intenso tráfico en uno de los suburbios de la ciudad californiana de Los Angeles, el circuito está bien señalizado... aunque siempre podrás buscar algún que otro atajo que te dé esas décimas de segundo tan necesarias para ganar la carrera. Sube por escaleras, salta rampas y llévate por delante todo lo que se interponga entre tu coche y la meta.



OTOGI: MYTH OF DEMONS



↑ El protagonista, Raiko, ha sido invocado desde el más allá para acabar con la horda de demonios que amenaza al mundo.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	MOVERSE
PALANCA ANALÓGICA DER.	MOVER CÁMARA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	MOVERSE
BOTÓN A	SALTAR
BOTÓN B	ATAQUE MENOR
BOTÓN X	HECHIZO
BOTÓN Y	ATAQUE MAYOR
GATILLO IZQUIERDO	FIJAR OBJETIVO
GATILLO DERECHO	*SPRINT*
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

SIN DUDA uno de los juegos más esperados de esta temporada, *Otogi: Myth of Demons* es un espectacular arcade de lucha con espadas que te sitúa en la piel de un samurai no-muerto en liza contra todo un ejército de demonios.

El título de Sega no sólo promete efectos visuales que llevarán al máximo las posibilidades de tu máquina, sino también un continuo caudal de acción con elementos de RPG, 30 armas, 12 tipos de elementos mágicos y más de 15 horas de diversión aseguradas.

El argumento de *Otogi* nos transporta a un épico escenario basado en la mitología e historia orientales, algo que se transmite a todos los apartados estéticos del juego, desde la música hasta la arquitectura de los edificios, de los ropajes a las armas que empuña Raiko, el protagonista de nuestra historia.

Como Raiko, se nos ha invocado desde el más allá para acabar con la horda de demonios que amenaza con llevar al mundo hasta el día del juicio final. Pero dada la naturaleza traumática de volver a la vida de forma tan brusca e inesperada, nuestro poder está lejos de ser el que había sido. A medida que progresemos en el juego, iremos obteniendo armas, experiencia y poderes necesarios para enviar a cualquier demonio al lugar que le corresponde: el infierno.

La demo incluye el primer nivel del juego y la misión es muy sencilla: destruir todos los demonios y recuperar los tres cálices mágicos repartidos a lo largo del escenario.

GLADIUS



↑ Como Valens o como Ursula debes ganar combates en el antiguo Imperio Romano.

PALANCA ANALÓGICA IZQUIERDA	MOVERSE/CURSOR
PALANCA ANALÓGICA DER.	ROTAR CÁMARA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	MOVERSE/CURSOR
BOTÓN A	CONFIRMAR
BOTÓN B	CANCELAR
BOTÓN X	INFORMACIÓN
BOTÓN Y	MENU
GATILLO IZQUIERDO	CAMBIAR HABILIDAD
GATILLO DERECHO	CAMBIAR HABILIDAD
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

LUCASARTS nos sorprende ahora con un juego de rol táctico basado en turnos que recuerda poderosamente clásicos como *Final Fantasy Tactics* o *Dynasty Tactics*, aunque introduciendo nuevos elementos en tiempo real.

Este juego te permitirá calzar tus sandalias de cuero para recorrer con ellas los polvorientos caminos y los verdes bosques del antiguo Imperio Romano. Podrás encarnar a dos personajes, Valens, hijo del mejor gladiador del Imperio, o Ursula, princesa procedente de la bárbara región de Nordagh. Según elijas uno u otro, la historia se desarrollará desde perspectivas completamente diferentes.

A medida que vayamos ganando batallas, obtendremos experiencia de combate con la que podremos obtener nuevas habilidades. De esta forma, podremos ir mejorando nuestras estadísticas de daño o defensa, y desarrollar increíbles poderes, como paralizar o incendiar a nuestros enemigos.

Aunque el combate se desarrolla por turnos, determinadas acciones hacen uso de barras de acción en tiempo real, de forma que deberemos actuar hábil y rápidamente si queremos maximizar los efectos de nuestros ataques. Así, realizar diferentes combinaciones de movimientos y desatar poderosos hechizos dependen tanto de nuestros puntos de acción y poder como de nuestra habilidad y capacidad de reacción. El desnivel del terreno y la situación de los contendientes jugarán también un papel determinante a la hora de decidir el acierto y daño de cada golpe.

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



- DINO CRISIS 3
- STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT
- HALO 2
- GRABBED BY THE GHOUIES
- SONIC HEROES
- ROGUE OPS

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....







EL GRAN RETO

PROCEDENTE del país del Sol Naciente, este mes llega al Gran Reto la demo de *Otogi*, un fantástico, original y frenético arcade en tercera persona que nos propone combatir al mal sin tregua. El desafío que os proponemos es bien sencillo: sólo tenéis que completar el nivel que ofrece nuestra demo en el menor tiempo posible.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre el tiempo que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de un tiempo.

¿El premio? Los tres mejores tiempos recibidos conseguirán como premio un juego completo *Otogi*, cedidos por Acclaim. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 10 de octubre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 21 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de noviembre.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Revista Oficial Xbox Edición Española
Concurso Reto *Otogi*
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es

↑ Los tres mejores tiempos conseguirán el juego completo de *Otogi*.



GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Otogi*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de octubre. Los ganadores saldrán publicados en el número 21 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (noviembre).

Nombre:....................

Apellidos:....................

Dirección: ....

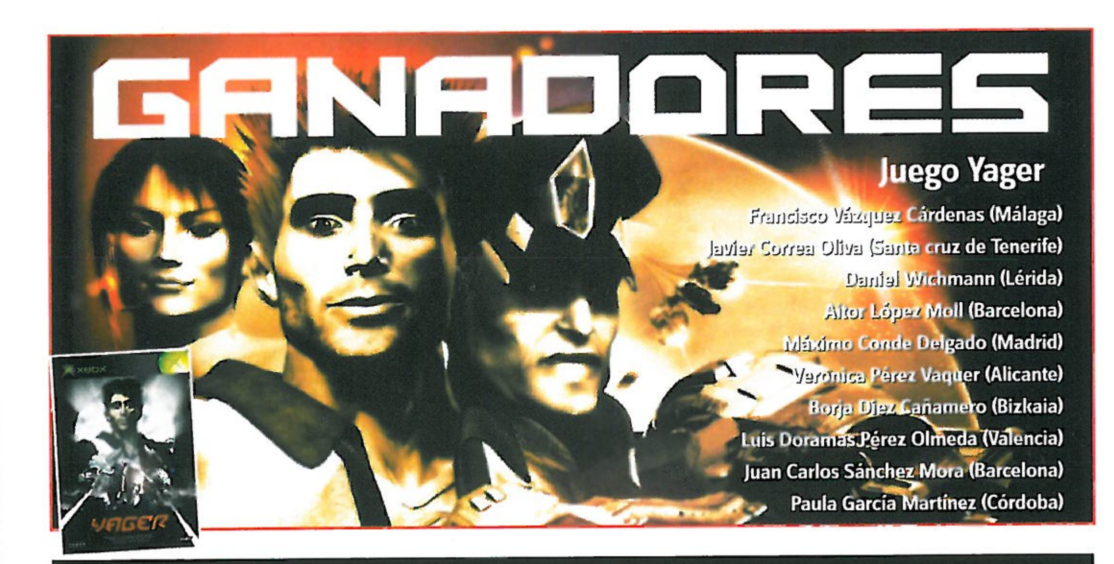
Localidad: ....

Provincia: ....

C.P.: ....

Tiempo: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



GRAN RETO: JURASSIC PARK: OPERACIÓN GENESIS

ERIC ESTEBAN PEÑAFIEL (CASTELLÓN)..............202 Puntos
CARLOS ERRANDO HERRANZ (VALENCIA)...........165 Puntos
MIGUEL MANUEL GONZÁLEZ (LEÓN) ....143 Puntos


CURSO
MASTER XSI
2003/2004
MODELADO
Y ANIMACIÓN 3D
+ PREPRODUCCIÓN
Y POSTPRODUCCIÓN
IMÁGENES REALIZADAS POR ALUMNOS DEL CURSO MASTER XSI
MÓDULOS DEL MASTER:
Softimage XSI (Software 3D)
Combustion
Edición de Video
Storyboard
Prácticas en plató de Croma Key
Rodaje en exteriores
Diseño de personajes
Guión literario y técnico
Lenguaje cinematográfico
Prácticas en empresa:
Participación en largometraje 3D
RADIKAL 3D CENTER
Avid
TRIGITAL
SOFTIMAGE EDUCATION PROGRAM
SiliconGraphics
Computer Systems
Todos los nombres propios, logotipos, y equipos de hardware son marcas registradas de sus respectivas compañías u organizaciones
Alameda Principal 38 1ªPlanta 29005 Málaga Tlf: 34 952 06 06 60



CLASE MAESTRA

DESDE EL FRENTE DE COMBATE: TENIENTE ROX



«*WOLF*», como cariñosamente llamamos en Redacción a nuestro juego favorito de *Xbox Live* ahora mismo, brinda estupendos momentos multijugador. Pero para los principiantes puede ser difícil, así que te ofrecemos algunos consejos para hacer sudar a los veteranos curtidos. ¡Munición!

Return to Castle Wolfenstein: Tides of War

GUÍA XBOX LIVE
Las clases

Todos los personajes tienen por defecto un *kit* de armas de una pistola con tres cargadores -lo que en las trincheras de *Xbox Live* se conoce también como el Desafío Último- y un cuchillo para el cuerpo a cuerpo.



No tenía ninguna oportunidad.



Dentro de nada... fuegos artificiales.

Teniente
El personaje más popular. Un Teniente puede soltar paquetes de munición. Cada uno usa un cuarto del indicador (ver pantalla 1) y dura unos diez segundos antes de desaparecer. Cada *pack* de munición da un cargador extra para cada arma que lleves y por lo general te pondrá al máximo de granadas.

Además, un Teniente puede solicitar un ataque aéreo de dos formas. La primera es lanzar sin más una granada de humo; la zona explotará a lo bestia al cabo de unos tres segundos (ver pantalla 2). La segunda es hacer un *zoom* de acercamiento con los prismáticos, lo cual permite una destrucción más precisa a costa de una explosión mucho más pequeña (ver pantalla 3). El primer sistema es excelente para tácticas antipersonales, mientras que el segundo va bien contra emplazamientos armados y atrincheramientos.

En ambos casos, el ataque aéreo sólo eliminará a oponentes ciegos, estúpidos, rezagados o despistados. Todo el que haya jugado a este juego durante más de 45 segundos sabe que la columna de humo multicolor significa «todos a cubierto». Además, cualquier personaje que esté bien adentro durante un ataque aéreo saldrá sin un rasguño. Teniendo eso presente, es mejor usar los ataques aéreos como táctica de zonificación o como cortina de humo defensiva, ya que no se puede ver a través de una explosión.

Al seleccionar cualquier arma, opta por la Thompson/MG. La pistola Sten tiene una capacidad de munición algo mayor que la de la Thompson/MG, pero se recalienta enseguida. Su precisión es tremenda, pero sólo es eficaz en ráfagas cortas, lo cual hace de ella una mala elección para jugadores novatos.



El indicador verde obliga a decidir.



Usa humo para orientar a los aviones.



Ver a los francotiradores es *diver.*

Soldado
El Soldado es la clase que cuenta con la selección de armas más amplia y empieza con cuatro granadas. Si llevas a un Soldado, ni te molestes en escoger la Sten o la Thompson/MG; si quieres usar esas armas, controla a un Teniente. Lo que te conviene es un Mauser, un Panzer, un lanzallamas o el Venom.

El Mauser (ver pantalla 4) es el rifle de francotirador reglamentario, lo bastante potente como para abatir a cualquier contrario con un tiro limpio a la cabeza. Tiene un fuerte retroceso, o sea que tras cada tiro tendrás que volver a adquirir la imagen en la mira y, si te encuentra alguien con una ametralladora, estás muerto. Un buen francotirador está siempre en movimiento y evita confrontaciones directas.

El Panzer es, cómo no, un lanzacohetes. Es la única arma del arsenal del Soldado que usa el indicador, lo cual limita aún más su ya lento régimen de tiro. Dicho esto, el Panzer es un arma de enorme potencia, como cabe esperar, y lo mejor es usarla contra torretas armadas.



Alguien saldrá herido.

Equipado con el Panzer, corres a la mitad de la velocidad normal, así que si necesitas movilidad cambia a la pistola o las granadas.

Verás a bastante gente con el lanzallamas, pero es para pensárselo. Para empezar, no causa un gran daño inmediato y tiende a convertir a quien lo lleva en un blanco claro. Por otro lado, resulta casi inútil en áreas abiertas. El lanzallamas da mayor rendimiento en combates cuerpo a cuerpo, cuando debes mantener el control de un callejón o pasadizo estrecho. Donde se hace valer es en niveles como el Depósito y el Submarino.

Por último, el cañón ametrallador Venom es, en esencia, un emplazamiento armado móvil (ver pantalla 5). Puede partir a la gente en dos. Sin embargo, se recalienta bastante rápido y hay que dejar que se enfríe tras unos tres segundos de fuego continuo. También te hace ir más lento como el Panzer y no dispara de inmediato al apretar el gatillo. Estas pegas no deberían disuadirte de usar el Venom, pero ten en cuenta que no es tan bueno como parece.

Enfermero
Las ventajas del Enfermero son sus botiquines, que reponen 20 unidades de salud cada uno, y su capacidad de regenerar poco a poco la salud perdida. Por desgracia, el Enfermero no empieza con mucha munición -un cargador entero para su metralleta, con nada más de reserva, y sólo dos granadas-, con lo cual es recomendable acompañarlo ya desde el principio con un Teniente. El Enfermero también puede suministrar inyecciones para volver a levantar a un soldado, pero mientras administras la inyección tienes más probabilidad de que te disparen que de recuperar por completo al compañero. Mejor le administras los últimos ritos y dejas que el pobre diablo se regenere.

Por desgracia, es bueno tener ahí al Enfermero, aunque suele ser el miembro



La vista con los prismáticos, una forma más precisa de señalizar un ataque aéreo.





Defiéndela con tu vida. O al menos no la pierdas de vista.

menos valioso de tu equipo. En mapas en los que tu equipo juegue un papel defensivo, no es mala idea tener un Enfermero merodeando por tu cuartel general para que cure a los combatientes obligados a retirarse del frente.

Ingeniero

Un Ingeniero empieza con nada menos que ocho granadas, o bien, una escopeta o una metralleta, ambas con sus virtudes y defectos. La escopeta tiene de cerca una gran potencia y la metralleta dispara más rápido, se recarga más rápido y causa más daño desde lejos. Piensa en qué mapa estás jugando y selecciona tu arma en consonancia. Si bien a los Ingenieros no se los suele tener en cuenta, son necesarios para triunfar en un buen número de mapas del juego. Ello es debido a sus cargas de dinamita, los únicos explosivos capaces de destruir determinados objetivos. Lo malo es que cada carga consume todo el indicador del Ingeniero y, una vez agotado, éste tiene que aplicar sus herramientas durante unos tres segundos. Si te sale bien, tienes 30 segundos para salir de ahí y para impedir que los Ingenieros enemigos desactiven la bomba antes de que aquello donde la hayas colocado sea historia. El Ingeniero puede asimismo usar sus instrumentos para reparar averías en ametralladoras montadas.



Técnicas de equipo

RCTW se basa en el concepto del trabajo en equipo. Si estás acostumbrado a frenéticos *deathmatchs* en los que cada hombre se basta por sí solo, la impresión puede ser de aúpa. Hay en *Wolfenstein* muchos mapas en los que no puedes llegar a ninguna parte por tu cuenta.

Aún a riesgo de sonar a tópico, tu mejor herramienta son tus auriculares. Es vital comunicarte con el equipo para poder elaborar planes, pedir refuerzos, despertar a los vecinos y amedrentar a la gente con una extraña voz camuflada (esto último opcional). Si tus auriculares no van bien, dedica unos minutos a hacerlos funcionar. El problema es que a menudo, por alguna razón, tu radio se apaga al cambiar de equipo o clase.

También es fundamental el equilibrio de clases. En mapas en los que intentas destruir algo o evitar que lo destruyan, el Ingeniero es el miembro más valioso del equipo. Mantenlo vivo a toda costa. La segunda clase más importante es quizá el Teniente; los *packs* de munición están bien, pero los ataques aéreos son una ventaja táctica demasiado buena como para dejarla pasar.

El mapa debería determinar si eliges o no un Soldado. Los Francotiradores son casi inútiles en algunos niveles -Trinchera o Submarino-, y un lanzallamas no te servirá si llevas a los Aliados en la Invasión de la Playa.

En cualquier momento puedes apretar el botón Negro para ver la composición de tu equipo, sus clases actuales y los objetivos para el mapa actual. Muchos de los jugadores no parecen ser conscientes de ello.



Consejos básicos

Protege al Ingeniero. Si hace su trabajo, tú ganas.

Si nunca antes has jugado en un mapa, pasa al equipo Espectadores y sobrevuélalo un rato hasta sentirte cómodo con él. Es difícil familiarizarse con una zona cuando te están disparando.



Fíjate bien. Una compuerta...



Y con esto se abre...



Pierde esto y perderás la partida.

Es posible acampar en el punto de reinicio del otro equipo para matar a sus miembros en cuanto aparezcan. Esto se llama «Acampada en reinicio» y muchas veces te echarán de un servidor si lo haces demasiado a menudo. O sea que no lo hagas. Gracias.

Puedes destruir ametralladoras montadas mediante explosivos, como cargas de dinamita, granadas, obuses de Panzer o ataques aéreos. Un Ingeniero puede arreglarlas, pero no deja de ser una táctica útil. Tenlo en cuenta.

El apuntado automático es útil, pero hace menos daño que si pasas a manual. Intenta apuntar a la cabeza siempre que puedas.



Mapas

Asalto

Objetivos de los Aliados: defender la puerta del almacén, la trampilla, la torre de radar y asegurar el área de la entrada.

La mayor parte del combate en Asalto tendrá lugar en el área de la entrada. El mástil con la bandera de esa zona está en el área de la entrada mencionada en los objetivos (ver pantalla 6) y se puede recapturar si te la quitan. La puerta del almacén, la trampilla (ver pantalla 7) y la torre del radar no son tan flexibles. Algo que hay que recordar es que las puertas se pueden abrir o cerrar mediante el interruptor que hay en la torre del área de la entrada (ver pantalla 8).

De todo ello, la torre de radar (ver pantalla 9) es lo más fácil de defender y lo más valioso; si cae, gana el Eje. Para llegar ahí tienen que atravesar un área abierta sin apenas cobertura, seguramente sorteando el fuego de contención de una ametralladora montada, subir a la torre de radar por las escaleras (lo fácil) o por la escala junto al punto de reinicio de los Aliados (mucho más difícil) y colocar una bomba. Por otra parte, todas las defensas del radar están al aire libre, de modo que son vulnerables a unos cuantos ataques aéreos bien ejecutados o a los francotiradores. A los Aliados les conviene tenerlo presente ya que cualquiera que quiera llevar a cabo una de las dos acciones deberá estar parado durante al menos un par de segundos, momento ideal para agujerearlos.

Mención especial merecen la trampilla y una puerta abierta cerca de la base aliada ya que ambas conducen a un área subterránea de sorprendente extensión. Esta zona se puede usar para pasar a hurtadillas de un extremo del nivel al otro sin enzarzarse en demasiadas peleas. Además es aquí donde darás con la esquiva puerta del almacén de la que se habla en los objetivos.

Base

Objetivos de los Aliados: destruir las torres de radar del norte y el sur.

El mayor problema para ambos bandos puede ser hallar las torres de radar (ver pantallas 10, 11 y 12). No cuesta tanto como podrías creer: tan sólo sube las escaleras siempre que puedas. Tarde o temprano tropezarás con una o con ambas.

En el bando del Eje, te conviene mantener a los Aliados en tierra siempre que sea posible. Si logran subir, tus emplazamientos armados serán irrelevantes y la cosa se reducirá a una batalla a todo correr por los pasadizos. Como Ingeniero del Eje puedes realizar el truco sucio de plantar tus propias cargas de dinamita dentro de cualquier torre de radar (ver pantalla 13): es algo que confunde al otro equipo y no puedes volar lo que intentas defender.

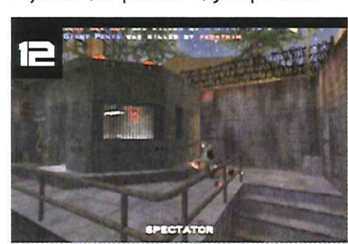
La estrategia del Eje en este nivel degenera a menudo en congregarse alrededor de la entrada cercana al punto de reinicio de los Aliados, con al menos un artillero apostado en el puente que da a



Descubrir estas torres de radar...



...puede ser complicado, así que...



...primero búscalas.



Es la hora de las pistas falsas.



↑ ¡Contempla ese espigón! Y ahora hazlo saltar en pedacitos.

la carretera. Si bien no es una mala estrategia, se parece sospechosamente a las acampadas en reinicio, y tiende a fracasar si los Aliados cargan como una unidad. Una estrategia parecida, aunque más difícil de ejecutar al unísono, es empezar tras el camión que bloquea el paso a los Aliados y replegarse conforme se acerquen y; así, a cubierto, ir eliminándolos a medida que avanzan.

En cuanto a los Aliados: no os separéis. Todo vuestro trabajo consiste en mantener un Ingeniero con vida hasta que pueda plantar sus bombas y evitar que la desactiven. Con un asalto juicioso, permaneciendo en formación para cubrir todos los flancos, llegarás más lejos que con una embestida desenfrenada hacia las escaleras.

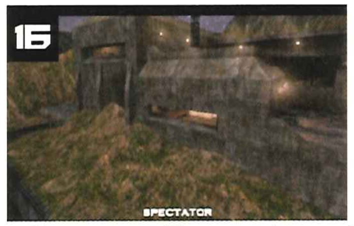
Invasión de la Playa
Objetivos de los Aliados: abrir brecha en el espigón, abrir brecha en la puerta del espigón, robar los documentos, transmitir los documentos.
Aquí el Eje lo tiene fácil. Empiezan en una fortaleza bien robusta, con muchos sitios en los que cubrirse y abundantes emplazamientos armados. Mientras, los Aliados comienzan en la orilla y tienen que cargar por la playa, absorbiendo fuego de contención sin parar.

Todo plan de los Aliados debe requerir por fuerza colocar un Ingeniero en el espigón (ver pantalla 14). Para que eso ocurra, te conviene conseguir que el Eje no levante cabeza durante el tiempo suficiente para que ese Ingeniero se cuele por el lado derecho del nivel, a lo largo de la ladera. Bastará con un par de francotiradores en el litoral, un obús de Panzer bien tirado o con sólo salir ahí corriendo y disparando sin cesar.

Como Soldado del Eje, a la que algo se mueva en la playa, agarra una ametralladora montada y rocíalo de plomo durante unos diez segundos (ver pantalla 15). Es lo que se conoce como fuego de contención: está diseñado para que el otro se pare y piense en el carácter definitivo de la muerte, de modo que no intente algo



↑ Si se mueve, acribíllalo.



↑ Parece seguro. ¿Seguro que lo parece?



↑ Echa abajo esta pared...



↑ ...y te harás la vida más fácil.

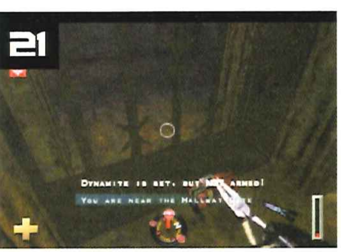
estúpido como abrir un boquete en tu espigón. También deberías situar un Ingeniero o Teniente junto al espigón para que desactiven las bombas que planten o lancen un ataque aéreo contra cualquiera lo bastante estúpido como para intentarlo.



↑ Espera, tú espera.



↑ Aquí está el obelisco. ¡Píllalo!



↑ Con dinamita puedes bloquear rutas.

El gran punto débil de las fortificaciones de esta fase es que son inútiles si los Aliados se acercan lo bastante, así que procura usar tus habilidades de clase -ataques aéreos, francotiradores, etc.- para compensarlo.

Hazte asimismo un favor y no uses las ametralladoras montadas del búnker junto a la puerta del espigón (ver pantalla 16). Está demasiado cerca del suelo y puedes contar con que cualquier Soldado Aliado te meterá medio cargador en el tarro cuando no mires. Si con todo estás en ese búnker, úsalo para cubrirte de cualquiera que se acerque por la izquierda y ni te molestes con las torretas.

Si los Aliados logran atravesar el espigón, la cosa se pone interesante. Como Soldado Aliado es preferible derribar la puerta del espigón (ver pantalla 17). Si capturas ese búnker tendrás un punto de reinicio más cómodo (ver pantalla 18).

En la fortaleza todo es confuso. Los documentos que buscas están cerca de la parte de atrás, en el piso más bajo, en una gran sala de conferencias. Si para empezar estás en su base, probablemente haya al menos un alemán esperándote en dicha sala para complicarte la vida (dicho de otro modo, tropas del Eje: si tenéis soldados Aliados en vuestra base, id a esa sala de conferencias y montad el chiringuito con ametralladoras. Quedaos allí.) Solución: id de dos en dos, como mínimo, y separaos en el momento de cruzar la puerta. Una vez que tengáis los documentos, escondeos y esperar refuerzos (bajo las escaleras, por ejemplo) y dirigios a la sala de radio, en el búnker de más arriba.



↑ Tu vía de escape hacia la victoria.



↑ Arriba tendrás una posición ventajosa.

Castillo
Objetivos de los Aliados: destruir el ataúd, robar el obelisco y escapar con él.
El obelisco está dentro del ataúd, que hay que destruir con dinamita. El ataúd está rodeado de dos pisos de balcones, así que cualquiera que se acerque se mete en el tipo de situación que hace que los planificadores de emboscadas sonrían de oreja a oreja (ver pantalla 19).

Si pretendes volar ese ataúd (ver pantalla 20), deberás hacer algo con quien merodee en los pisos de encima de ti. Si bien a veces es eficaz hacer que unos cuantos Soldados rodeen a tu Ingeniero para que rocíen los pisos superiores con fuego de contención, una granada suelta podría arruinar el plan. Lo que mejor funciona es enviar dos Soldados a pisos superiores a modo de sonora distracción, para que la gente se fije en ellos mientras tu Ingeniero planta la bomba.

Una vez eliminado el ataúd, afana el obelisco. El camión que necesitas para tu huida está aparcado en el punto de reinicio de los Aliados, así que sólo tienes que volver por ese camino. Puedes complicar tu ruta y, de paso, las vidas de los Soldados del Eje que intenten atajarte, dinamitando las entradas del oeste y del pasadizo (ver pantalla 21). Esto aumentará tus rutas potenciales hacia el camión de huida, que está bien protegido por la sencilla razón de que se encuentra en tu punto de reinicio (ver pantalla 22).

Un consejo útil es que subas corriendo por la viga de soporte caída del segundo piso (ver pantalla 23) y al techo, desde donde puedes rociar de muerte a cualquiera que haya debajo. Otro es lanzar aleatoriamente granadas y ataques aéreos al suelo que rodea el ataúd para que los Aliados se vuelvan paranoicos.

Depósito
Objetivos de los Aliados: destruir el cañón antiaéreo.
Si eres un Soldado del Eje y abandonas la pasarela que rodea el cañón antiaéreo es que no tienes ni idea. Quédate ahí arriba. La única excepción se da si eres un franco-

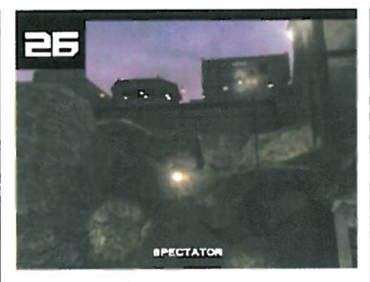




Ve aquí si eres un francotirador.



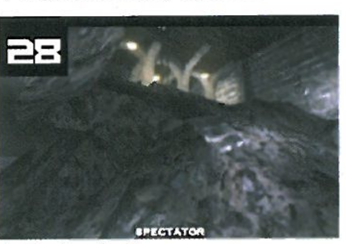
Si disparas, no vendrán.



Aquí quedas muy expuesto.



Ahora ves la bandera, ahora no.



Escalera hacia una sorpresa.



Cuando veas el camión, ¡corre!

tirador; en ese caso, baja a saltos por la pared del precipicio y cruza corriendo los conductos que van al balcón que da al depósito de trenes (ver pantalla 24). Desde aquí puedes abatir a cualquiera lo bastante tonto para salir al descubierto en dirección al precipicio (ver pantalla 25).

Un soldado Aliado tiene tres formas de llegar al cañón antiaéreo. En cuanto dejes el depósito de trenes que te sirve de punto de reinicio, puedes dejarte caer a la trampilla del suelo, que te hará bajar por dos escaleras de mano y subir por otras dos, conduciéndote a un tramo de escaleras que llevan al cañón. Sin embargo, puedes estar seguro de que el Eje habrá colocado a alguien junto a la entrada y ése es, precisamente, el tipo de situación para los que se diseñaron el lanzallamas y el Venom.

También podrías cargar por la pared del precipicio (ver pantalla 26), lo cual entraña una larga y sinuosa carrera sin casi nada que te cubra bien mientras los alemanes te disparan. Puedes ponértelo más fácil si envías por lo menos un tipo con un Mauser para que se sitúe sobre la torre del agua a fin de que se cargue a todo el mundo en lo alto del precipicio; pero aun así hay un riesgo elevado.

Una última opción, y la que más astucia requiere, destaca por su sigilo. Hay un puente que lleva directamente al Depósito en sí; ese camino acaba por encontrarse con las escaleras, tal como ya se ha dicho. No obstante, hay una práctica pila de cajas en el centro del hueco de la escalera; desde esta entrada puedes subir a saltos por ellas para alcanzar una escalera. Sube e irás a parar al interior del edificio junto al cañón antiaéreo. Una vez aquí, agáchate y arrástrate a través de un conducto de ventilación que desemboca directamente frente al punto de reinicio del Eje.

La mejor forma de actuar en el Depósito como parte de los Aliados es usar cada uno de estos tres métodos a la vez, si es posible, de forma que el Eje quede diseminado. Una vez arriba, tu misión es colocar la bomba y protegerla con tu vida durante los siguientes 27 segundos.

El Eje, por su parte, puede pasearse por este nivel sólo con que se apelotone en torno al cañón antiaéreo. Si alguien viene por los conductos o sube por la pared del precipicio, quédate donde estás -para evitar a los francotiradores de la torre del agua- y elimínalo desde lejos. Si intentan subir por las escaleras, coloca a alguien con un Venom en la entrada para interceptarlos cuando salgan.



Destrucción

Objetivo: capturar las seis banderas.

Ésta es una simple misión de «Capturar la Bandera» ambientada en un pueblo medio derruido (ver pantalla 27). Los francotiradores serán poco útiles aquí ya que no hay muchos sitios decentes para ellos y te conviene la mayor movilidad posible, de modo que opta por los Tenientes, con Enfermeros de apoyo.

Hielo

Objetivos de los Aliados: defender los documentos de guerra de los Aliados, impedir que el Eje transmita.

Los documentos de guerra en cuestión están en un pequeño quiosco en lo alto del castillo. La estación de transmisión que el Eje necesitará para ganar el asalto se halla dentro de su principal punto de reinicio, comunicada con la sala de literas.



Usa granadas para eliminar ese engorroso obstáculo de ahí delante.

Los Aliados pierden su ventaja en el mapa en el castillo si se aventuran más allá de sus paredes, máxime cuando hay varias torres armadas apuntando hacia allí. Así, más les vale quedarse dentro o encima del castillo, neutralizando a quienquiera que entre. Lo de salir corriendo a las colinas es tentador, pero no muy inteligente.

La forma más rápida de llegar al quiosco de los documentos es la escalera de al lado, pero es también la más obvia. Si lo intentas, nueve de cada diez veces te meterán medio cargador de Thompson en el cogote. Si bien un francotirador frente a los muros del castillo o un par de guardaespaldas en el suelo pueden ayudar, mejor evita esta ruta por completo.

En lugar de eso puedes entrar directamente al castillo mediante un túnel subterráneo en el rincón del mapa. Cuando salgas de tu punto de reinicio, ve directamente hacia ahí, sube la colina y trepa por la primera escalera que te encuentres (ver pantalla 28). Acabarás justo al otro lado del castillo, donde las defensas de los Aliados suelen ser más débiles. Desde ahí puedes abrirte paso hasta el parapeto más alto para hacerte con los documentos. Seguramente te convendrá trabajar con tu equipo para coordinaros, de modo que ellos lancen una fuerte ofensiva por un lado del castillo mientras tú te cuelas por el otro.

Torreón

Objetivos de los Aliados: abrir brecha en el tejado, robar el obelisco sagrado, escapar con el obelisco.

Los Aliados se regeneran en el sótano del torreón, en el que pueden subir corriendo al interior, un sitio estrecho y más bien laberíntico. Arriba del todo deberás recurrir a las bombas para cruzar una de las dos puertas a fin de abrir brecha en el tejado. Luego birla el obelisco y sal corriendo. El camión de huida está en la arcada frente al torreón mismo, donde resulta fácil de ver (ver página 29).

Esta fase es oscura y muy confusa, o sea que tu mayor problema será posiblemente saber adónde ir. A menos que alguien se dedique a pasear el obelisco, el Eje debería correr al interior del torreón y permanecer ahí, esperando emboscados. Hay como un millón de curvas ciegas, sombras profundas y escondites, así que cualquiera que tenga un mínimo de sigilo puede causar estragos sin apenas esfuerzo. Desde luego en el torreón te conviene pasarte un tiempo en el modo Espectador antes de controlar al Eje.

Salir del torreón con vida y con el obelisco puede ser complicadillo. Hay una escalera justo frente a la entrada noroeste del techo, así que debes salir y bajar por la pared exterior como puedas, pero es casi demasiado obvio para molestarse siquiera a menos que tengas un gran apoyo. Por desgracia, las alternativas son contadísimas, pero una buena es retirarse a la bodega. No sólo es el punto de reinicio de tu equipo, sino que hay una escalera al fondo que lleva afuera a través de un pozo. Si sales con vida, sólo hay que echar una carrera hasta el camión.

Noruega

Objetivos de los Aliados: robar los documentos de guerra y escapar con ellos.

Los documentos se hallan en una mesa en una glorieta del lado este, donde se regeneran los Aliados. Deberás volar las barricadas con granadas (ver pantalla 30).

Para un soldado Aliado, este mapa presenta dos problemas. Uno es que todos los edificios tienden a parecerse, o sea que es fácil perderse. Si eso ocurre, dirígete al este hasta dar con una pared y tira entonces al sur para encontrar los documentos.

El otro es que, al igual que el mapa del Castillo, los documentos se hallan en un punto de emboscada natural. Si bien la glorieta ayuda un poco -no pueden lanzar un ataque aéreo sobre ti-, normalmente te pueden hacer pedacitos al entrar o salir. Aquí se pueden aplicar las mismas soluciones que en el Castillo: haz que un par de amigos distraigan a los guardias y proporcionen fuego de cobertura.



↑ Combatir en las calles noruegas es complicado.

Sin embargo, un grupo de defensores del Eje tienen otra opción. No te molestes en defender los documentos en sí; mejor formar pareja y, cuando se anuncie que han robado los documentos, ves hacia el oeste. En las calles de Noruega cuesta un tanto combatir al haber tanto sitio donde cubrirse, pero lo de tener los documentos en su poder hace que los cerebros de algunos jugadores se bloqueen. Organizad patrullas periódicas por la ciudad y, cuando los veáis, converged sobre su posición en masa. Al final, aunque así renuncias a unos cuantos puntos, abortarás el robo de documentos de una forma mucho más eficaz que si tan sólo hubieras merodeado por la glorieta. (Para divertirte un poco, planta una carga de dinamita en los documentos o cuela un Teniente en la ciudad, junto al muelle, para lanzar un preciso ataque aéreo.)

»Submarino

Objetivos de los Aliados: abrir brecha en la puerta de filtración, destruir el submarino del Eje.

Los Aliados deben abrirse paso hasta el hangar del submarino mediante explosiones, con lo cual el elemento sorpresa se va al garete. El siguiente problema es que el hangar es prácticamente una trampa letal.

Hay muchos balcones y una pasarela con vista al submarino. Se trata en todos los casos de posiciones naturales y eficaces para un francotirador o un ametrallador apostados. Y lo peor es que es el único sitio del mapa en el que funcionan los ataques aéreos. Como en el mapa del Castillo, cualquier Ingeniero Aliado que quiera llegar al submarino se juega la vida.



↑ Una ruta sigilosa hacia el submarino.

Es posible colarse en el submarino mediante el agua de debajo, aunque de todos modos deberás volar la puerta de filtración (ver pantalla 31). Como truco es bueno, pero no sustituye a una sólida táctica de equipo. Cuando llegues al hangar, quédate a cubierto hasta que tu equipo esté contigo, ve tirando *packs* de salud y munición según haga falta. Envía primero un par de Soldados y liquida a quien haya en las pasarelas; luego intensifica la acometida con un ataque aéreo o un obús de Panzer. Mantén la presión mientras el Ingeniero se sube al submarino, planta entonces la bomba y quédate por ahí durante el tiempo suficiente para evitar que un Ingeniero enemigo la desactive.

En el equipo del Eje, patrulla el hangar y, en cuanto veas a un Soldado Aliado, informa al resto de tu equipo y tenlo inmovilizado. Un par de Soldados con Venoms en los balcones que dan al hangar se encargarán de él sin problemas. Hasta cierto punto, el éxito del Eje en el mapa del Submarino consiste en paralizar a los Aliados desde el principio y tenerlos siempre así.

»Depósito de trenes

Objetivos de los Aliados: destruir el centro de operaciones Aliado.

Las operaciones de los Aliados se concentran en el centro de comunicaciones que hay justo frente al depósito de trenes (ver pantalla 32). Está tan expuesto que es casi ridículo, pero además es muy fácil de descubrir. Cualquier Ingeniero que quiera plantar una carga allí -y de hecho quien quiera salir del depósito de trenes- se las verá con la ametralladora armada que hay en uno de los vagones de carga.



↑ Sal... echando... leches.



↑ El camino hacia las torres armadas.

A primera vista, este mapa parece decantado en favor de los Aliados, debido a la posición de esa ametralladora. Es posible cargarse al tipo que la maneja con un Mauser, o eliminar la ametralladora en sí con un obús de Panzer, pero ambas soluciones implican quedarse parado mientras los artilleros te ven. Lo que pasa luego no es de risa.

Por suerte hay una gran solución. En el rincón del depósito de trenes, hay una escalera que sube y cruza un pequeño puente hasta adentrarse en el edificio en ruinas de encima del punto de reinicio del Eje. Ese edificio ruinoso puede ser el mejor nido de francotiradores de todo el juego. No exageramos al decir que, desde ese edificio, un buen tirador del Eje podría aniquilar a los Aliados casi sin ayuda. Ese tirador tiene una vista despejada de los Aliados cuando salen de su punto de reinicio, con independencia de cómo se vayan, y puede abatir sin problemas a quienquiera que se mueva para interceptar a un Ingeniero camino del centro de comunicaciones, o a quien intente desactivar la bomba de ese Ingeniero. Con ese ángulo, y dada la disposición de los elementos de cobertura del depósito de trenes, desde el suelo es casi imposible responder con eficacia al francotirador.

Teniendo eso presente, el éxito de este mapa depende de dos factores: de si la torreta armada del vagón de carga es o no operativa, y de qué facción tiene los mejores francotiradores. Si se produce la situación mencionada y un buen francotirador está destrozando a los Aliados, las únicas opciones de éstos son un afortunado ataque aéreo sobre la ubicación del tirador, o mandar a alguien a ese nido para darle para el pelo. De lo contrario, los Aliados sólo tienen que tener al Eje inmovilizado en el interior del depósito de trenes.

»Trinchera

Objetivos: capturar las seis banderas. Hay una a cada lado del campo de batalla central; una detrás de la base de cada facción; y una directamente enfrente de cada base, accesible mediante una escalera.

Como en Destrucción, se trata de un juego de «Capturar la Bandera». La mayor parte de los combates de este nivel se darán en el claro central, donde dos torretas armadas (a las que se puede entrar mediante túneles excavados en los lados de las trincheras; ver pantalla 33) y dos emplazamientos de ametralladoras cubren la tierra de nadie, con una bandera a cada lado. Como todo es equitativo, éste es probablemente el mapa más equilibrado del juego; la acampada en reinicio es imposible y ambos bandos empiezan con exactamente las mismas fortificaciones.



↑ Toda la acción se desarrolla aquí.

Personalmente preferimos inutilizar la torreta armada de los otros, por lo general con un ataque aéreo guiado, antes de hacer cualquier otra cosa. Siempre hay un tío en cada equipo que llega a esa torreta en cuanto puede y que se pasa todo el rato disparando las ametralladoras contra todo lo que le mire mal. Es mejor acabar con él al principio y hacer que los Ingenieros enemigos estén demasiado ocupados con las banderas para arreglar las torretas.

Una treta excelente es mantener a más o menos la mitad de tu equipo en el campo de batalla, disparando las ametralladoras y dando el espectáculo, mientras un equipo pequeño se cuela por la parte de atrás de la base enemiga y se apodera de sus banderas. El problema de eso es que el otro equipo pensará seguramente lo mismo. También te interesa dejar una fuerza residual en tu propia base o alrededores, de modo que si el nivel de banderas empieza a desequilibrarse en tu contra, puedas organizar una reacción rápida para recuperarlas en tu propio territorio.

»Pueblo

Objetivos de los Aliados: abrir brecha en la cripta, hacerse con el oro, devolver el oro.

Una vez más, el Eje está atascado en un pequeño rincón del mapa, intentando evitar de forma desesperada que algo salte por los aires. Esta vez, no obstante, su única suerte es que la cripta sólo se puede atacar desde dos lados y uno está cubierto con una torreta armada y una alambrada.

Con eso presente, la mayoría de asaltos Aliados tienden a centrarse en el camino frente a la cripta (ver pantalla 34), con muchas granadas y un número desmedido de ataques aéreos. Por supuesto, puedes pagarles con la misma moneda pero, si lo haces, procura que los Aliados no vengan desde otra dirección.

Suponiendo por un instante que los Aliados tengan suerte con un ataque aéreo o un ataque en grupo, vuela la cripta y coge el oro. Ahora, tu objetivo es evitar que lleguen al camión aparcado al otro lado del mapa. Asegúrate de saber dónde está ese camión y de llegar antes. El pueblo es básicamente un gran círculo, así que si os dividís en dos grupos y corréis en cualquier dirección desde la cripta, deberíais poder atrapar en medio al tío del oro.

FIN














ALL TOON TOON

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJOS ANIMADOS Y ANIMACION 3D

LA ANIMACION EN SERIO

Con el fin de enseñar algo más que la teoria, All Toon Toon enseña lo que es más importante, el método de trabajo, que es al fin y al cabo, lo que permitirá al alumno desenvolverse con naturalidad en un entorno profesional.

OBJETIVOS:

Formar profesionales de la animación 2D y animación 3D.

Crear una cantera de animadores que puedan formar parte de un estudio instalado en Málaga; para producir series, largometrajes y cortometrajes de animación al más alto nivel.

MEDIOS:

Aulas provistas con el equipo técnico necesario para llevar a cabo todo tipo de producciones animadas.

Profesionales de avalada experiencia dentro del medio audiovisual.

TITULACIONES:

Ciclos de estudios superiores de animación 2D y 3D.



CURSOS DE VERANO

GRUPOS REDUCIDOS

ADEMAS:

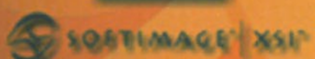
Aula de prácticas fuera del horario de clases.

Una clase de Proyectos en la que los alumnos realizarán y terminarán ejercicios que formarán parte de su book personal.

Los alumnos tendrán la posibilidad de participar, durante el curso, en proyectos paralelos a la escuela con una productora asociada.

1 MES DE PRACTICAS EN UNA PRODUCCION REAL



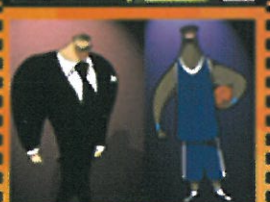


C/ Antonio Baena Gomez 2, 5 Der
29005 Malaga
Tlf: 952 226 370 Fax: 952 224 959
www.alltoontoon.com













ATRÁPAME SI PUEDES

FRANK ABAGNALE JR. trabajó como médico, abogado y copiloto de una de las grandes líneas aéreas, todo ello antes de cumplir los dieciocho años. También fue un genial falsificador y sus habilidades le otorgaron una plaza en la historia. A la edad de 17 años, se convirtió en el ladrón de bancos de más éxito en la historia de Estados Unidos. El agente del FBI Carl Hanratty dedicó la mayor parte de su tiempo a perseguir a Frank para llevarle ante la justicia, pero éste siempre estaba un paso por delante, retándole a continuar la caza. Tras realizar dos complejas producciones como *A.I.Inteligencia Artificial* y *Minority Report*, Steven Spielberg da un giro de 180 grados a su carrera y dirige esta ligera y extraordinaria historia real protagonizada por un joven maestro del fraude y por el agente del FBI que le pisa los talones. Un filme que atrapa a un espectador ávido del buen cine de Spielberg, que en esta ocasión está encabezado por el nominado al Oscar Leonardo DiCaprio y por el ganador de dos, Tom Hanks.

EXTRAS (2 DISCOS)

- *Atrápame si puedes: Tras las cámaras*
- *Atrápame si puedes: El casting*
- *Frank Abagnale: Entre la realidad y la ficción*
- La perspectiva del FBI
- Galería de fotos
- *Atrápame si puedes: El final*

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **STEVEN SPIELBERG**

INTÉRPRETES: **LEONARDO DICAPRIO, TOM HANKS, CHRISTOPHER WALKEN**

AUDIO: **CASTELLANO E ITALIANO EN DD 5.1. INGLÉS EN DD 5.1 Y DTS**

GÉNERO: **COMEDIA**

DISTRIBUIDOR: **DREAMWORKS**

BOWLING FOR COLUMBINE

¿POR QUÉ 11.000 personas mueren cada año en Estados Unidos víctimas de armas de fuego? ¿Es tan diferente Estados Unidos de otros países? ¿Por qué Estados Unidos se ha convertido en autor y víctima de tanta violencia?

Michael Moore, el autor más polémico de nuestros días, plantea una reflexión sobre la cultura estadounidense de las armas de fuego y sus efectos. Una apasionante radiografía de ambiente social, motivos políticos e intereses empresariales. Su punto de partida: la famosa tragedia de la escuela de Littleton donde, el 20 de abril de 1999, 12 alumnos fueron asesinados a sangre fría por dos de sus compañeros. Su técnica: la encuesta sobre el terreno a través de la confrontación directa de testigos y víctimas. Su fuerza: un método de entrevista infalible, con aires de inocencia pero sutilmente inquisidor. Una visión única, directa y brutal premiada con el Oscar a la Mejor Película Documental.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **MICHAEL MOORE**

INTÉRPRETES: **MICHAEL MOORE, DENISE AMES, ARTHUR A. BUSCH**

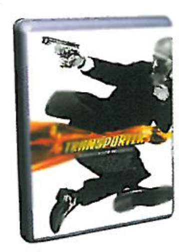
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DD 5.1 Y DTS**

GÉNERO: **DOCUMENTAL**

DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

THE TRANSPORTER

FRANK MARTIN es el mejor en su trabajo: el transporte de materiales peligrosos o ilegales sin hacer preguntas. Pero su último encargo, transportar a una bella joven secuestrada por comerciantes de esclavos, le va a ocasionar un montón de problemas y pondrá a prueba toda su destreza. Ahora, Frank tendrá que meter la quinta marcha y acelerar a fondo si quiere salvar su preciado cargamento y hasta su propia vida. Prepárate para una carrera vertiginosa y una acción desenfrenada en la que un transportista profesional rompe sus propias reglas, como suele suceder en esta suerte de filmes, por una mujer. *Transporter* es una película de acción que dejará sin aliento a los aficionados al género.

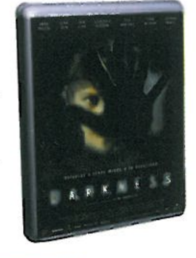


INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **LOUIS LETERRIER, COREY YUEN** INTÉRPRETES: **JASON STATHAM, QI SHU, MATT SCHULZE** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **ACCIÓN** DISTRIBUIDOR: **FOX**

DARKNESS

EN ESTA casa hay algo... Algo oscuro y muy antiguo que permanece inmóvil, escondido y en silencio. Sólo espera, agazapado en la penumbra durante años, trazando planes. De hecho, su medio es la oscuridad. Sólo en ella puede manifestarse y desplazarse. E incluso, de ella, toma su nombre. Y vive aquí desde que alguien trató de invocarlo hace más de cuarenta años. Porque esta casa guarda un secreto, un pasado abominable, un acto de maldad inconcebible... Tras el éxito de *Los sin nombre*, Jaume Balagueró repite la fórmula del cine de terror que tanto éxito le ha proporcionado con una película que sin llegar a estar a la altura de su predecesora resulta un producto propio e interesante que logra mantener ávida la curiosidad del espectador.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **JAUME BALAGUERÓ** INTÉRPRETES: **ANNA PAQUIN, LENA OLIN, IAIN GLEN** AUDIO: **CASTELLANO EN DD 5.1 Y DTS. INGLÉS EN DD 5.1** GÉNERO: **TERROR** DISTRIBUIDOR: **FILMAX**



SUCEDIÓ EN MANHATTAN



MARISA VENTURA es una madre soltera que trabaja en un lujoso hotel de Manhattan. Un buen día, el candidato a senador Christopher Marshall, que se aloja en el hotel, la confunde con una dama de la alta sociedad. Tras pasar juntos una maravillosa velada, se enamoran locamente. Pero al revelar su verdadera identidad, la diferencia de clase social amenaza con separarlos. ¿Pueden dos personas, de mundos muy diferentes, vencer todas las dificultades y vivir felices para siempre?

Jennifer Lopez (*Nunca más*) y Ralph Fiennes (*El Dragón Rojo*) protagonizan esta entretenida comedia romántica, dirigida por Wayne Wang (*El club de la buena estrella*), que recuerda -ligeramente y salvando las distancias- a la protagonizada años atrás por Julia Roberts y Richard Gere, *Pretty Woman*, que tanto éxito obtuvo.

EXTRAS

- Escenas nunca vistas
- Trailers

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **WAYNE WANG**
INTÉRPRETES: **JENNIFER LOPEZ, RALPH FIENNES**
AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO EN DD 5.1**
GÉNERO: **COMEDIA ROMÁNTICA**
DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA TRISTAR**

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES



LA COMUNIDAD se ha dividido, pero la misión debe continuar con más fuerza que nunca. Frodo y Sam tienen que confiar ahora en Gollum para que les guíe hasta Mordor y así poder destruir el Anillo. Mientras tanto, el ejército de Saruman avanza y el resto de los miembros de La Comunidad, junto con los elfos, los hombres y aliados de distintos reinos, se preparan para el combate: la batalla por la Tierra Media ha comenzado. *Las Dos Torres*, la segunda película de la trilogía de *El Señor de los Anillos* dirigida por Peter Jackson, es una espectacular adaptación del fantástico libro de Tolkien, que ha sobrepasado a su predecesora en el *ranking* de recaudación histórica de cine con 921 millones de dólares.

Jackson maneja de nuevo con maestría el medio cinematográfico como lenguaje y le saca el máximo partido en un filme que hace gala de todo su potencial bélico.

EXTRAS

- Documentales especiales: En el rodaje de *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres* y *Regreso a la Tierra Media*
- El cortometraje *The Long and Short of It*, dirigido por Sean Astin
- Cómo se hizo *The Long and the Short of It*. Y más...

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **PETER JACKSON**
INTÉRPRETES: **ELIJAH WOOD, IAN MCKELLEN, VIGGO MORTENSEN, CATE BLANCHETT**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 EX**
GÉNERO: **ÉPICA**
DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA TRISTAR**



ATRAPADA

JOE HICKLEY piensa que tiene el plan perfecto: secuestrar a la hija de una familia con dinero, retenerla durante 24 horas y mantener a la madre bajo control mientras un cómplice obtiene del padre, que está de viaje, un sustancioso rescate. Pero las cosas se tuercen cuando Joe intenta poner en práctica su plan con la familia Jennings, en parte porque la hija, Abby, padece asma, y en parte porque los Jennings son más listos de lo que él se esperaba. El director Luis Mandoki realiza un *thriller* que le ofrece la posibilidad de ampliar su repertorio de películas románticas, tras realizar *Mensaje en una botella* y *Mirada de ángel*. La intensidad y crudeza de la historia y la profundidad de los personajes protagonistas y su transformación psicológica son el punto fuerte en el que se sustenta esta trepidante trama.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **LUIS MANDOKI**
INTÉRPRETES: **CHARLIZE THERON, COURTNEY LOVE, KEVIN BACON**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DD 5.1**
GÉNERO: **THRILLER**
DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA TRISTAR**

ALQUILER

STAR TREK: NEMESIS

LOS ROMULANOS, viejos enemigos de la Federación, han vivido un cambio de régimen político y su nuevo líder, el Praetor, quiere discutir un tratado de paz con la Federación. La Enterprise es la nave más cercana en ese momento a la Zona Neutral. Así que es misión de Picard y su tripulación responder a la llamada y determinar si la oferta es sincera. Picard se sorprende al descubrir que el nuevo Praetor no es romulano sino que procede de Remus, el planeta hermano de Romulus. En realidad, Shinzon, el líder, no es de Remus ni de Romulus sino que es una réplica humana de Picard, fabricada con técnicas de bioingeniería por los romulanos para reemplazar al capitán y utilizar al impostor como un arma contra la Federación... Bajo la dirección de Stuart Baird, la nave Enterprise vuelve a surcar las galaxias bajo el mando del capitán Jean-Luc Picard, junto al resto de actores habituales. *Star Trek: Nemesis* es la última película de la *Nueva Generación*, que ya se está haciendo mayor, y que hará las delicias de los *trekkies* de toda la galaxia.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **STUART BAIRD**
INTÉRPRETES: **PATRICK STEWART, JONATHAN FRAKES, BRENT SPINER**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **CIENCIA FICCIÓN**
DISTRIBUIDOR **PARAMOUNT**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»CONFLICT: DESERT STORM II
Regresa al frente de batalla de Baghdad con nuestra demo jugable de *Conlict: Desert Storm II*.

»COLIN MCRAE RALLY 04
Vuelve el rey de los juegos de rallies: dale la bienvenida a *Colin McRae Rally 04*.

»THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST
¿Podrás salir indemne del nuevo circuito de *The Italian Job: L.A. Heist*?

»SOUL CALIBUR II
Prepárate para el combate de tu vida, llega *Soul Calibur II*.

»OUTLAW VOLLEYBALL
No dejes que el verano se acabe y atrévete con nuestra demo de *Outlaw Volleyball*.

»FREESTYLE METALX
¿Te gusta lo radical? Pues prueba nuestra demo jugable de *Freestyle MetalX*.

» ¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »HALO 2
- »JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH
- »CONFLICT: DESERT STORM II
- »PROJECT GOTHAM RACING 2
- »STARCRAFT: GHOST
- »ALIAS
- »SPYHUNTER 2

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS

- »Colin McRae Rally 04
- »Piratas del Caribe
- »Conflict Desert Storm II
- »Group S Challenge
- »Freedom Fighters
- »The Italian Job: L.A. Heist

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.


VOLLEY
Nº 1/69
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH
VOLLEYBALL
CHRISTIE
EL SECRETO
DE SU JUEGO
SHOW ROOM
LA WEB MÁS SEXY
www.doax-bv.com
MÁS
GRANDES CASINOS, LUGARES
PARADISÍACOS, Y CONSEJOS
PARA TENER A LA CHICA
DE TUS SUEÑOS A TUS PIES
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe
+16
SÓLO EN XBOX
XBOX
SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE
Dead or Alive Xtreme Beach VolleyBall™ y Dead or Alive®. ©Tecmo, LTD. 1996 - 2003. Tecmo® y el logotipo de Tecmo son marcas registradas de Tecmo LTD. Team Ninja y el logotipo de Team Ninja son marcas registradas de Tecmo LTD. Dolby y el simbolo de la doble D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. Microsoft, el logotipo Microsoft Game Studios, Xbox y el logotipo de Xbox son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y en otros paises. © 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.



Se está entrenando para su próximo partido.
¿Cómo estás?
NOKIA
01 0-0
EA SPORTS FIFA Football 2003 Mobile International Edition*
Elige entre más de 80 videojuegos de Vodafone live!
Coste por descarga de 3 €, impuestos indirectos no incluidos.
Tráfico GPRS según tarifas vigentes.
vodafone™ live!
Juega a todo color con vibración y alucina con los gráficos en 3D y los sonidos. Efectos tan reales que creerás estar jugando en una videoconsola.
Infórmate en www.live.vodafone.es
"Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS? is an Electronic Arts? brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd."